

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені ТАРАСА ШЕВЧЕНКА
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ЖУРНАЛІСТИКИ
КАФЕДРА КІНО- І ТЕЛЕМИСТЕЦТВА**

БАДІОН С. В.

**ОРГАНІЗАЦІЯ ТВОРЧО-
ВИРОБНИЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
ЗВУКОРЕЖИСЕРА**

УДК 791.6+781.1:[778.534.48+534.86]](07)
Б15

Рецензенти:

Афоніна О. С., доктор мистецтвознавства, професор ДАКККиМ

Стремовський Г. Ю., звукорежисер, член Національної спілки кінематографістів України та Спілки звукорежисерів України

Рекомендовано кафедрою кіно- і телемистецтва Навчально-наукового інституту журналістики Київського національного університету імені Тараса Шевченка (протокол №8 від 17 лютого 2026 року).

Б15. Бадіон С. В. Організація творчо-виробничої діяльності звукорежисера: конспект лекцій практично-теоретичного курсу [наук. ред. д-р наук із соц. ком., проф. Гоян В. В]. Київ, ННІ журналістики КНУ. 2026. 88 с.

Конспект лекцій «Організація творчо-виробничої діяльності звукорежисера» розповідає простою й доступною мовою, близькою до молодіжного стилю спілкування, про непрості специфічні поняття організації процесів, пов'язаних із становленням молодих звукорежисерів, як творчих особистостей і активних, організованих фахівців. Розглядає багато аспектів їхньої діяльності, починаючи від суто технічних і аж до творчо-психологічних та мотиваційних. Посібник містить описи ділових ігор, творчо-виробничих ситуацій, пропонує проактивні завдання і вправи для розвитку нестандартного творчого мислення та виробничих потенціалів.

Для студентів, які навчаються за напрямом «аудіовізуальне мистецтво та медіа виробництво».

© Бадіон С. В., 2026
© ННІ журналістики
КНУ імені Тараса Шевченка, 2026

БАДІОН С. В.

**ОРГАНІЗАЦІЯ ТВОРЧО-
ВИРОБНИЧОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
ЗВУКОРЕЖИСЕРА**

Зміст

Вступ - 5

Два варіанти підготовки студійного музичного твору - 7

Робота з замовником від ідеї до втілення в двох виробничих ситуаціях і двох ділових іграх - 10

Робота звукорежисера над собою - 15

Деякі секрети успішної діяльності звукорежисера - 17

Дещо про робочий інструментарій - 22

Психологічний бік звукорежисерського становлення. Про сприйняття й геніальність - 25

Гармонія мистецтва в розумінні звукорежисури - 29

Звук, як носій інформації - 32

Звуковий об'єм і цілісність міксу - 39

Відчуття ритму й музичний слух - 41

Не «Як?», а «Що?» - 43

Про записану музику в знаках і сигналах - 48

Грув та його моделювання - 54

Звукорежисура – це не обладнання - 58

Звук та магія чисел. Про математику в музиці та її сприйняття - 62

Звукові феномени та ще раз математика - 67

Від феноменології звуку до тиші - 71

Про філософію звуку й творчості - 73

Лише дещо про роботу з оркестром - 78

Другий початок - 80

Імена - 84

Вступ.

Цей посібник – результат багаторічної праці з викладання низки спеціалізованих дисциплін звукорежисерам бакалаврату. Це – низка нерозривно пов'язаних між собою навчальних текстів, що розміщені в певному порядку, керуючись логікою й сенсом. Інформація, що міститься в ньому стосується різних аспектів підготовки фахівців цієї спеціалізації. Практика доводить, що вже на другому році навчання студентський загал цілком вільно орієнтується у питаннях технологічного фундаменту звукорежисури і багато хто серед студентів вже починає випробовувати себе на міцність, як практикуючий початківець. І ось в цей самий час відверта й докладна розмова про звукорежисуру не з точки зору чистої технології, а з боку звукорежисури, як творчого методу, є конче необхідною.

Частина текстів, наведених в цьому конспекті лекцій стосується різноманітних аспектів організації творчо-виробничої діяльності, частина оповідає про психологію творчості та сприйняття, про роботу із замовниками й артистами. Є тут, також інформація, яка пояснює питання пов'язані з глибинним розумінням звуку та його сприйняття людиною.

Конспект лекцій містить практичні рекомендації, ділові ігри, описує виробничі ситуації, пропонує дієві вправи для виховання себе, як справжнього спеціаліста й творчої особистості.

Для початку, необхідно визначитися з поняттями, це дасть можливість якомога повно, точно й докладно розуміти сутність викладеного далі матеріалу.

Артист – (похідне від слова «Арт» – мистецтво) людина, що займається мистецтвом в широкому розумінні. Творець – артист, що створює мистецькі доробки (твори). Музикант – артист, що виконує та створює музичні твори. Звукорежисер – митець, що має безпосередню дотичність до всіх перерахованих тут творчих особистостей. Творець і художник, головний адресат всіх наведених тут і нижче текстів. СаундДизайнер – звукорежисер, спеціалізація якого - створення акустичних мистецьких образів (саунддизайн) і звукове оформлення творів мистецтва. Художник – в широкому розумінні слова - творець, артист та всі інші перераховані тут та споріднені з ними поняття.

Продакшн – це не що інше, як комплекс заходів, метою яких є мистецьке виробництво, отримання фінального продукту, вираженого закінченим аудіо-візуальним твором. Це саме низка творчих і технологічних

заходів, а не якийсь єдиний технологічний процес в своєму єдиному моменті. Така помилка розуміння поняття доволі часто призводить до негативних результатів роботи.

Синтез звуку – процес, що передбачає перетворення базових форм звуку та їхню взаємодію. Метою синтезу можна вважати створення бажаних тембрів і складних аудіо-структур. А наслідком такої діяльності є отримання звукової, тембральної і структурної бази, яку можна використовувати в подальшій творчості у вигляді звукових бібліотек. Зазначимо, що, безумовно, існує принципова різниця між продакшном електронної й натуральної інструментальної музики: справа в тому, що, образно кажучи, у першому варіанті спочатку має бути створено інструментарій для подальшої роботи й творчості.

Сольфеджіо – це наука про музичну грамоту: ноти, лади й ритми, якщо говорити коротко. В результаті її опанування набуваються навички слуху для мелодійного та гармонійного конструювання музичних форм.

Зведення (міксинг або змішування) – етап роботи в поєднанні гармонійних структур і тембрів та збагачення їх різноманітними мистецькими нюансами. В результаті правильного підбору інструментів та інструментальних тембрів вони мають заповнювати собою частотний та динамічний діапазони музики в гармонійному вираженні.

Аранжування – в утилітарному розумінні це створення повноцінної композиції з врахуванням особливостей стилю, жанру та тембральних сполучень в кожен наступний момент часу.

Постпродакшн – його часто називають «мастеринг». Це також доволі складний етап, що вміщує в собі контроль якості виконання попередніх процесів та внесення прикінцевих змін і покращень до аудіо-візуального твору. Врешті – це надання звукової форми закінченому твору для комерційного використання.

В наслідку, все тут уже перераховане – це й є продакшн і результатом цих та деяких інших технологічно-творчих процесів і дій має бути створений закінчений мистецький продукт – твір.

Два варіанти підготовки студійного музичного твору

У звичному розумінні, для виробництва студійного пісенного аудіотреку відомі два найпоширеніших і найпопулярніших варіанти підходів до вирішення цього завдання: так званий «американський» і, якщо можна його так назвати, «наш». У другому варіанті первинними, а значить базовими, навколо яких і відбувається вся подальша робота, є мелодія й текст. Це такий собі пісенний фундамент.

З точки зору законодавства, зокрема авторського права: пісня – це мелодія, яка придумана і виписана автором (композитором) та зафіксована в матеріальному носії. По суті – це записана вокальна доріжка. Все інше, що – це вокально-інструментальне аранжування. В загальному випадку це вже стосується варіантами представлення авторської пісні в різних формах і жанрах. А це вже трохи інша юридична класифікація, вона означена, як оркестровка, або аранжування твору.

Отже, з певним текстом, пов'язаним з конкретною мелодією, тобто демо-версією пісні, людина приходить до студії. Перший етап, який відбувається з цим матеріалом – продумується музично-інструментальний концепт – аранжування: стилістичне, жанрове, ритмічне, художнє її оформлення. Так це теоретично може виглядати. Створюється не фонограма, а ідея фонограми. Придумуються й визначаються темп, грав, стилістика, рифові елементи та елементи музичні. На отриманий матеріал артист наспівує демо-партію вокалу. Так, знову демо, залишивши позаду той, первинний матеріал, з яким з'явився вперше на студії. Попереднє демо- може вже й залишитися поза концепцією нового бачення твору.

На цьому ж етапі опрацьовується питання тональності твору, що є важливим доповненням до виразності, так як тональність, до слова, підбирається під характер і настрій твору і особливостей голосу (кожна тональність якнайкраще сполучається з певними, визначеними емоціями, не кажучи вже про музичні лади), а також і під особливості голосу виконавця, його робочого діапазону. В пісні, звичайно, головний завжди соліст. Тому, на «демку» аранжування наспівується і демо-версія вокалу. На отриманому матеріалі відбувається доопрацювання аранжування, а також можливо додаються сольні інструментальні партії.

Таким чином відбувається пре-продакшн – або аранжувальний продакшн. Така робота є особливістю саунд-продюсерської діяльності.

Далі відбувається запис і редакція вокалу на підготовлений інструментальний «мінус», запис і редагування бек-вокалу, «дабл-треки» (подвійний голос). Бек-вокальні партії пишуться на вже практично готову вокальну партію.

В подальшому етапі роботи все має скластися в багатоканальний сесійний мультитрек (сесійний проект). І далеко не завжди ця робота здійснюється в одному й тому ж місці. Весь мультитрек, але без обробок і ефектів, кожна інструментальна і вокальна партії окремо плюс всі партії голосів – це фінальний мультитрек сесійного проекту, який передається на зведення. Для мультитреку на цьому етапі важливими є кардинальні художні рішення, які, звісно, залишаються в роботі майже не змінюються. Якісь малосуттєві доповнення і заміни, особливо не впливають на кінцевий результат. На етапі зведенні вже ніхто не має заново придумуватися звук, адже це попередня робота й вона вже має бути виконаною.

Наступним етап – зведення і постпродакшн. Нередатований (непочищений), на мою думку не має входити в завдання зведення, хоча є нюанси в роботі і ніхто не застрахований від можливих помилок, які треба буде виправляти. Це, знову ж таки - робота, що вже має бути виконаною. Головне завдання зведення – це, так би мовити, вкладання, розміщення в технічно правильному й красиво-художньому «полотні» всіх раніше сконструйованих, видобутих і накопичених звуків. Щоб всі вони стояли на своїх місцях, не заважаючи сусідам.

А вже далі - пост- або аудіопродакшн: всі ті нюанси, що відрізняють цікавий комерційний продукт від звичайного («фішечки» й «гачки», за які чіпляється увага споживача). Це вже не зведення, це – аудіопродакшн. Це аранжування на готовому міксі.

Маючи вже готовий мікс, на рівні окремого треку, виконується наступний етап - мастеринг. На рівні альбому – мастеринг необхідно здійснювати зібравши всі передбачені треки в оригінальних форматах зведення. Виконувати мастеринг окремих синглів для альбому не має сенсу, це потрібно робити лише тоді, коли готується сингл для Easy CD. Кожен з них продукувався до стадії «як подобається», а загальний результат, як ведеться, страждатиме.

Інший варіант: у створенні треку відштовхуються не від тексту, а від бітів. Його зазвичай називають «американським», «трек-н-хук» – так буде більш коректно. В такому випадку виготовляється цілком абстрактний «мінус» (музичний трек без вокальних партій) як незалежний музичний твір,

та пропонується етнічній кількості зацікавлених осіб (топ-лайнерів). Вони пропонують якісь доповнення: мелодії, шматки текстів, уривки фраз, так звані «хуки», а потім із цих шматочків монтується фонограма. Так працює практично вся топова американська поп-індустрія.

В умовах нашого споживчого ринку така технологія практично не працює й застосовується рідко через специфіку мови й культури. Наші фрази, навіть *найбезглуздіші*, все-одно повинні мати сенс. Конструкції на кшталт «Y.M.C.A» або «D.I.S.C.O» у нас дуже нечасто можна зустріти, бо вони просто не спрацьовують, хоч варіанти спроб траплялися. Просто, навіть дуже професійне і дороге аранжування швидко втратиться і забудеться, а вербальні маркери зберігатимуться довше.

Якісно зроблений продукт ще не означає комерційного успіху. Правильний підхід – брати в початкову розробку вже якісь зародки успішного результату. «Хуки» потрібно використовувати, але ці ідеї потрібно завжди обов'язково вдосконалювати. І пам'ятати, що пісня зовсім без якихось сенсів попросту не вдасться. Вау-ефект спрацьовує лише перший раз, та й то за певних сприятливих умов (концертний чи клубний зал, відповідна загальна атмосфера). При третьому прослуховуванні починають відслідковуватися сенси. Однак, комерційна музика організовується із «фішок», і якщо їх немає, то на цьому ж таки третьому прослуховуванні пісня закінчиться.

Питання для самоперевірки.

1. Які вам відомі методи студійного продукування сучасних музичних творів?
2. в чому полягає основна відмінність між варіантами у виробництві студійних музичних творів?

Робота з замовником від ідеї до втілення
в двох виробничих ситуаціях і двох ділових іграх

Хороша ідея – це головне, що потрібно для створення успішного звукового продукту. Якщо мова про музику – це бездоганний мистецький смак і те, який посил у цей продукт закладається.

Тут є два шляхи: можна відштовхуватися від тексту або, навпаки, від хорошої інструментальної ідеї. Як це зрозуміти?.. Та дуже просто. Первинним є досконалий мистецький смак, що породжується досвідом слухового, візуального й текстового сприйняття, на який нашаровується досвід творчості та виробництва. Оцінка того, що добре й що погано, виявляється не статусом особистості, не заслугами, а лише дослідним шляхом: яка музика нами створюється і, головне, для кого ми це робимо?

Ділова гра №1.

Викладач звертається до студента, що виявив бажання зіграти з ним у ділову гру.

–... я прийшов до вас, як до саундпродюсера, композитора й звукорежисера. Я хотів би записати пісню, щоб вона стала комерційно успішною і заробити на ній купу грошей.

Після цієї фрази аналізується відповідь гравця-студента. Потім пропонується коректний варіант.

– Хто вам, пане, із знаних вами виконавців подобається найбільше, в чийй стилістиці ви готові робити вашу пісню?

Далі так само відповіді студента аналізуються й пропонуються коректні варіанти.

– (наприклад) R.E.M., Dire Straits, Eric Clapton...

– Добре, я напишу для вас пісню в цій стилістиці. При чому зміна підходу мене не лякає. Ми можемо взятися з вами і за реп, і за блек-метал. Спробуємо знайти «золоту середину» між вашими запитами й бажаннями та потребами ринку.

Як же насправді відрізнити хорошу музику від нехорошої музики? Тут існує перевірений беззаперечний простий спосіб: чи відповідає досліджувана музика її внутрішнім потребам.

Сучасний успішний музичний продукт – це не лише якісно записаний трек. Це й грамотний менеджмент та успішна команда. Хороша музика, до речі, цілком може бути не почутою, а, натомість, погана пісня може бути дуже жорстко розповсюдженою в медіа, укомплектованою дорогим відеокліпом, агресивно пропіареною і в результаті отримати величезну аудиторію й популярність. Та саме з художньої точки зору це буде справжній «відстій».

Далі деякі технологічні кроки.

Розробка ідеї. Рекреаційні спрямування захопили популярну культуру ще від тих часів, коли комерсанти зрозуміли, що на цьому можна непогано заробляти. Як мінімум сімдесят з лишком років популярної музики експлуатуються теми гумору, сексу, любові, розваг і таке інше. Не слід забувати, що в цей момент ми розглядаємо комерційну успішність сучасного музичного продукту.

Стилістичне спрямування передбачає визначення й обрання референсів. Тут слід звернути увагу на характер звуку, ритм майбутнього твору, його настрій та подачу.

Час, як завжди, диктує нові підходи до розуміння термінології, тому ми кажемо про створення «вірусного» продукту (такого, що поширюється зі швидкістю та натиском нового вірусу). Такий підхід передбачає, що ідея твору має бути не художньою, а провокаційною. У випадку, коли виконавець не відповідає такій ідеї, до справи підключаються додаткові технологічні інструменти.

В концертній діяльності подібні речі не менш важливі. На концерті важливими є те, що називають «качем» і можливість підспівувати. А все інше часто втрачає актуальність. Тобто, мова про те, що може бути й така нагальна вимога.

Сьогодні успішний комерційний продукт і мистецтво – це достатньо різні речі. І ці речі далеко не обов'язково мають перетинатися. Цей перетин можливий, але далеко не обов'язковий. Те ж, врешті, стосується й інших форм мистецтва. Є бізнес. Є творчість. І вони частіше за все існують паралельно.

В роботі звукорежисера завжди необхідно знайти точку старту. Вона має бути в будь-якому випадку. Якщо для початку реалізації у фаховому стосунку немає ні коштів, ні надможливостей, потрібна максимальна праця. Якщо ви, окрім іншого, ще й артист, необхідно бути дуже близько до вашої

аудиторії. Під успішну цільову аудиторію підлаштовуються. Якщо ви хочете виростити свою аудиторію, приготуйтеся до того, що це довгий і клопіткий шлях, наповнений працею. Найефективніша аудиторія – це дівчатка від 13 до 16 років. Приклади типажів, затребуваних цією аудиторією: бунтар-одинак (його характеризує провокативність, «вірусність»). Серед цієї гендерно-вікової групи є ті, «хто плаче...» – це противага бунту. Окрім того, є ті, хто «задоволений життям» і «оптимісти». Насправді, тут приводів для креативу багато.

Молоді звукорежисери мають досягнути всі сфери звукорежисерської діяльності (як відомо, їх є чимало), спробувати себе в усіх із них, набратися досвіду і розподілити своє зусилля та енергію між ними в певній правильній і зваженій пропорції, щоб почуватися впевнено, реалізованим і в статку.

Ситуація для ділової гри №2. Викладач пропонує студентам уявити, що до кожного з них, як до звукорежисера, звертається артист із замовленням продакшну треку. Студент шляхом ведення перемовин має попередньо узгодити із замовником фінансові аспекти такої ситуації. Відповіді студентів аналізуються й корегуються. Увага учасників ділової гри акцентується на наступних моментах.

- Скільки коштує ваш звукорежисерський труд?
- Чому саме «стільки», а не «стільки»?
- Погодинна оплата роботи має включати
 - Собівартість роботи студії (вартість всієї «комуналки», додаткові бонуси (напої, бутерброди);
 - Середня ставка спеціаліста по регіону. Надбавка «за крутість» (мистецькі звання, проекти з зірками);
 - Інше: непередбачувані витрати (розбитий посуд, зіпсована апаратура);
 - Податки.
- Сума.

Робота з замовником.

Варіант №1.

Слід пам'ятати, що кожна операція й дія має свою вартість. І все це потрібно включати у загальну ціну продукту.

Потрібно надавати звіти замовнику про виконану роботу.

Замовники переважно взагалі не розуміють важливості й потреби кожної операції. Слід

пояснювати їм важливість кожної з них часто з демонстрацією «до» й «після». Переконуйте.

Звісно, можна відмовитися взагалі від такої ціни і обійтися без зайвих слів. Тоді за кожну із необхідних і не запланованих операцій варто взяти передоплату. Навіть якщо замовник дзвонить «на хвилиночку» – оплата береться за годину. Таким чином клієнт не буде турбувати постійно «на хвилиночку», а буде збирати правки і надсилати їх комплектом.

Варіант №2.

Індивідуальна ціна для кожного клієнта. Цей підхід вимагає ретельного препродакшну. Від самого початку такого проекту намагайтеся визначити всі деталі й тонкощі та по можливості зафіксувати це, наприклад, у вигляді експлікації. І на основі зібраних і опрацьованих побажань називайте реальну ціну.

Таким чином, підказка:

- із самого початку слід призначити реальну ставку;
- не перевантажуємо, або, навпаки перевантажуємо клієнта термінологією (тут потрібно обрати самостійно, залежно від кожного випадку);
- якщо біситимуть сотні правок на добу, варто призначити погодинну оплату із завдатком.

Не існує надсекретних секретів, так само як і не існує успішного успіху. Є багато кроків, поступове, старання і наполегливе проходження яких і призводить до згаданого успіху. Кожен шлях є неповторним і суто індивідуальним. Але загальні етапи мали б бути наступними.

1. Навчання з практикою і зворотнім зв'язком. Результати такої діяльності можна включати в портфоліо.

2.Робити редизайн відео. Можна використовувати відео з відкритих джерел і просто переозвучувати його. Спочатку варто брати для такої роботи відео такого ґатунку, з яким планується подальша робота. Варто брати в роботу таке відео, з яким до сили впоратися. Такі проекти можна ставити до портфоліо. Лише потрібно чесно писати, що це редизайн і завжди вказувати авторство. Для авторів це навіть може бути цікавим.

3.Потрібно вести соцмережі, формувати їх обов'язково. Не потрібно соромитися писати, що ви навчаєтеся, що ви вмієте щось певне робити і що це у вас добре виходить. Писати потрібно в тому числі й про те, що ви можете робити (якщо справді можете), виконати ту чи іншу роботу за відгуки, рекомендації чи за мінімальну оплату. Потрібно писати статті, відгуки, огляди, постити фотографії, але не з виконавцями, а незвичні, десь на болоті, в лісі з мікрофоном, в полі біля комбайну, розмовляючи з коровою... і показувати, що з цих звуків можна робити повні дивовижі. Важливо, щоб людина, що потрапляє на таку сторінку одразу могла зрозуміти, хто перед нею і чим це може допомогти. Має стати цікаво. Має бути зрозумілим, як вас знайти.

Варто спробувати створити свій власний бренд, і тут всі засоби мають бути врахованими і працювати правильно. Не котики і особисті фотки з клубів і вечірок, а розбори власних робіт у формі кейсів. Яким чином вирішилися певні труднощі. Доцільно показувати тут свої сайдпроекти (і не лише це має стосуватися музики й звуку). Це характеризує автора як багатогранну особистість. А з творчою людиною завжди цікавіше співпрацювати. Те, що запалює – це сильні сторони.

Питання для самоперевірки.

1. Які шляхи формування ідеї для успішного студійного звукового продукту ви вбачаєте? Обґрунтуйте відповідь.
2. Яка на вашу думку основна риса властива насправді хорошій музиці?
3. Які варіанти й особливості в роботі з клієнтами ви можете визначити й назвати?
4. Які загальні етапи досягнення власної успішності в професійній діяльності ви вбачаєте?

Робота звукорежисера над собою

Систематичність занять своєю справою – це запорука майбутнього й сьогоденішнього успіху. Цей підхід актуальний особливо для фахівців творчих напрямків, оскільки таким чином займаючись, людина вигострює не лише технічні навички, а й власні здібності й таланти, пов'язані із відчуттям слуху, ритму й смаку. Окрім того, ці заняття приносять неоціненну користь для формування аудіовізуального художнього досвіду.

Якщо студент хоче чогось навчитися, то має пам'ятати, що ніхто його ніколи не навчить. Лише його власні наполегливість і труд.

Вивчення «рецептивних» частот – це занадто загальний спосіб. Слід слухати все власними вухами та навчитися довіряти їм. Знання «рецептивних» частот дає великі переваги тим, хто розуміє, чому саме так влаштована фізична природа людини, які механізми та яким чином працюють при сприйнятті й реакції людського слуху на ці частоти. Люди, що працюють на великих професійних студіях, не сліdkують за «рецептивними» частотами. Вони слухають.

Робота на студії – це завжди добре. Але до такої роботи потрібно ретельно готуватися, щоб знати, що на цій студії робити. Ще до свого візиту потрібно поговорити з інженерами й техніками, і їм це звертання має бути зрозумілим, а не смішним. Перед приходом все вже має бути налаштоване, закомутоване й підготовлене саме під конкретний візит і конкретний проект. Коли ж студійна робота починається з роззирання й розбирання «по-ходу» - то це просто ганебно.

Виховання мистецького смаку відбувається поступово. Потрібно слухати багато музики. І, бажано, музики докомп'ютерної ери. Знання й розуміння таких речей дуже дисциплінує.

І коли неофіта починають тиснути дедлайни - і не студентські, а справжні, - він просто все робить правильно. А потім, коли його запитують, як він це зробив, він попросту не знає, що відповісти. Бо зробив все на слух і за інтуїцією, маючи для цього неабиякий багаж знань. І робота ця виявилася правильною.

Дуже важливою річчю є самоаналіз. Після кожної виконаної роботи варто обов'язково проаналізувати її виконання. Чому це зроблено добре або погано. Де рішення було знайдене, а де ні. Тільки так можна реально зростати. Якщо постійно пишатися своїми роботами, зростання не буде ніколи. В кожному виконаному проекті доцільно шукати «мінуси». Не

завжди потрібно їх виправляти саме в цій конкретній роботі. Тут можна вскочити в іншу крайність. Бо, як відомо, межі досконалості не існує. Доречно вчасно зупинитися і вже в наступній роботі виправляти попередні помилки.

Насправді важливий результат, а не те, як звукорежисер досяг цього результату.

В музиці найважливіше – це образи й характери, а не деталі. Деталі слід вирішувати, коли вже цікаво дізнатися, а чому саме подобається або не подобається. Хтось абсолютно не сприймає депресивну, деструктивну музику, для когось наявність матюків в тексті пісні просто її вимикає... Тобто, сприйняття є виключно індивідуальним. В результаті важливим виявляється все. І якщо щось лишається поза увагою, музика від цього втрачає.

В нашому фаху надзвичайно важливо постійно еволюціонувати. При цьому пам'ятаючи, що не публіка існує для артиста, а артист для публіки. Реп обов'язково колись закінчиться, як і багато чого іншого закінчилося до нього. Він колись набридне й відійде. Одним із важливих секретів музики, досягнення якого приходить далеко не одразу, є знання того, що мелодії завжди є одними й тими ж. Стилiстична оболонка, ось що змінюється. Зараз модно говорити, мовляв, нічого нового не відбувається, одні переробки старих шлягерів. Старі речі сильні за своєю енергетикою і своїми ідеями, але саунд їхній вже не актуальний. Тому вони й вимагають переробки.

Питання для самоперевірки.

1. Що таке "рецептивні" частоти і які саме частоти ви можете назвати "рецептивними"?
2. Які аспекти в роботі звукорежисера над вдосконаленням свого фахового рівня ви можете виділити й описати? Чому саме їх ви обрали для відповіді?

Деякі секрети успішної діяльності звукорежисера

Видавати максимально якісний результат на тому обладнанні, яке є в наявності, – це виклик, гідний справжнього фахівця. Однак, тут варто з'ясувати, що таке результат? Відповідь очевидна: не витратити власні кошти на те, що ви можете зробити самостійно. «Пресети» – це швидко й зручно, але набагато важливіше знати, як це працює.

Одне із основних наших завдань навчитися зчитувати кожні конкретні умови й використовувати їх для покращення результату.

Секрет успішної роботи зі звуком міститься в тому тілі, що розташоване між кріслом і монітором. Наші думки, відчуття, цінності постійно змінюються. Вони спираються на персональний набутий досвід. І саме в цьому полягає успішність. Можна і у Гугла, врешті, запитувати та в нього ж і навчатися. Але для цього архіважливо знати, як саме запитати й про що. Постінформаційність сьогодення, коли будь-яка інформація перебуває на відстані одного кліку – так, це правда. Все є доступним. Але потрібно знати, чого ви хочете, що саме вам потрібно і які завдання ви збираєтеся вирішувати.

Жоден досконалий мастеринг не виправить погане зведення. Жодне хороше зведення не виправить відсутності ідеї, образу, подачі, виконання й смаку. Та ніколи не потрібно допускати думки, що слухач недолугий, що він не зрозуміє, що він не помітить. Звісно, є екстремали й експериментатори, але й тут неодмінно має бути майстерність. Неуцтво, невміння, лінощі і халатність ніколи не пройдуть за експерименти.

Сьогоднішній день пропонує нам, як умову виживання, можливість продати свій час роботодавцю. До грошей можна ставитися по-різному, але об'єктивно правильне ставлення – гроші не самоціль, це засіб, це ресурс. Поверхневе й зневажливе ставлення призводить до їхньої відсутності. Тобто, якщо людина має витрати, то у неї мають бути й надходження. Як їх сформувати людям нашого фаху?

Як правило: «учні» хочуть оволодіти майстерністю і беруться за будь-яку роботу. Іноді мають основну працю і працюють зі звуком і музикою у вільний час. Важливо якомога швидше і найбільш якісно пройти цей етап «учнівства», вийти на професійний рівень, щоб нарешті почати заробляти. Це потрібно зробити для елементарного кроку: викупити свій власний час у роботодавця.

Категорія «напівпрофесіоналів». Неофіти, що лише починають працювати на замовлення (як правило), інтегруються в ринкові відносини, заробляють певні кошти й перетворюються на ремісників. Вони непогано імітують всі стилістики, створюють потрібне замовникам звучання, роблять це добре, але головного в них немає. У них немає «свого»: ідей, звучання, творчості. Ця ситуація часто доходить до того, що поки є замовники, відповідно є й кошти, то є й натхнення; замовників немає, немає коштів – відсутнє й натхнення. Для художника це - загибель. Якщо творець не може творити заради самої творчості, то, можливо, такій людині й не варто цим займатися... Такі заняття більше шкодитимуть творчості як явищу. Окрім усього в такому становищі ще й активно формується особливе відчуття «смаку» - це не творче відчуття, а відчуття вигоди. Така людина дуже добре орієнтується в трендах, тенденціях, бажаннях замовників й зчитує ситуацію з точки зору бізнесу.

Категорія «професіонали». Має власний почерк, стиль, навички, але головне, людина може й хоче творити для себе і від себе. Тобто людина тепер сама виступає своїм замовником.

На першому названому етапі не варто замислюватися про значні надходження. Нехай нікого не вводять в оману рекламні казочки про хлопчаків, що щось там в FLStudio накидали і стали зірками. Це не правда. Так не буває.

Для того, щоб вийти на рівень заробітку, потрібно дуже серйозно потрудитися. Повчитися і стати вдумливим фахівцем. Та при цьому не слід бути скованим. Слід максимально заводити творчо-дружні зв'язки з такими ж «учнями» суміжних професій різних навчальних закладів, різних міст і країн: з фотографами, з художниками, акторами, режисерами, продюсерами, літераторами, айтішниками, журналістами (так-так, навіть із ними), і в процесі спілкування на абсолютно різні теми показувати їм власні експерименти, не боятися ділитися ідеями, дарувати ідеї і сприймати ідеї інших. При цьому не соромитися формулювання «Я навчаюся...». Це дуже корисний підхід. Він дає як професійні навички, так і навички взаємодії. Трохи пізніше багато хто із цього вашого пулу спілкування стане професіоналом і вас потягне за собою. Звісно, можна своє студентське життя провести в барах і клубах. Цим теж потрібно займатися, безперечно, не зважаючи на всю інтровертність, на всі бажання закритися у власному світі і нібито власній творчості. Однак, це не повинно відбирати відчутного часу в житті. І, зрештою... Виповзайте із ваших мушель і йдіть до людей. Не думайте, що вас не зрозуміють, бо ви такі унікальні й незбагненні. Справа в

тому, що абсолютно всі люди є унікальними. А якщо цього не робити, етап навчання затягнеться, людина сама себе обмежить і не набере тих навичок, про які йдеться. Рано чи пізно свої надбання доведеться показувати. Сьогодні можливостей і варіантів показати їх є багато. Але і сьогодні найкращим серед них є особисті знайомства. Рано чи пізно доведеться з людьми налагоджувати контакти. То краще раніше. Буде більше часу досягти інвестицій (!) в особистість. Потрібно діяти рішуче й швидко.

Коли вже є навички, певні надбання, і коло спілкування, надійшов час шукати замовлення. Як це робити?.. Звісно, через знайомства. Справа в тому, що світ творчості великий і відкритий, та насправді він маленький і закритий. Люди працюють із тими, кому вони довіряють. Директори, продюсери і режисери на «демки» не реагують. Так само не реагують вони й на резюме.

Існує Система Гоуст-райтінгу. Немає нічого поганого навіть в тому, що попервах прізвище не з'являється в титрах. Таким чином, виконуючи замовлення, навіть і анонімно, можна потрапити в середовище. А якщо людина етап учнівства просиділа вдома чи в барі, ім'я в титрах не важливіше за ім'я в середовищі.

Стокові музичні сайти. Нібито й зручно, але працює це не так, як вважається. В більшості випадків на стоках музику обирають менеджерки з рекламних агенцій із відсутністю художнього смаку. Такі, обрані, треки потрапляють в «тренди» й «топи» і ще більш обмежені менеджерки обирають музику вже звідти. Це все дуже примітивно, несмачно й непривабливо. І якщо людина в це втягується, врешті їй стає досить складно із цим покінчити. Хоча варіант такої співпраці можна використовувати, як один із інструментів в найбільш крайніх випадках, коли обставини змушують.

Ну й нарешті, випадки, коли творець вже сам обирає своїх замовників. Або коли замовником є сам художник. Для досягнення такого рівня потрібно спілкуватися, спілкуватися наживо.

Не потрібно намагатися когось копіювати. Це насправді нікого не цікавить. Сенс має лише детальний розбір методів і прийомів в творчості інших художників. При виробництві особисто вашого продукту ви розв'язуєте конкретно ваші завдання, й для них мають застосовуватися лише ваші вирішення. Ви не вирішите свої виклики чужими мізками. Таким чином, позиціонуючи себе, не представляйте себе як чийогось клона. Це принижує. За всіх обставин потрібно бути собою. Показуйте те, що вам подобається у вашій творчості. Не намагайтеся догодити замовнику на цьому етапі.

На кіномузиці, до речі, теж можна нормально заробити. Проблема в регулярності. Замовлень має бути «нормально». Орієнтовно: за саундтрек до серіалу – 70-100 тисяч гривень – це нижче середнього. Регулярність – це, знову ж таки, ваше постійне й безпосереднє спілкування.

Спочатку доведеться виконувати роботу, яка не зовсім до вподоби. Потрібно намагатися розбиратися в людях. Потрібно навчитися передбачати успіх. Успіх – це не фотокартка в Інстаграмі. Успіх – це реалізація.

Заробіток у роботі зі звуком – для когось і 1000 гривень заробіток, а комусь і декілька тисяч доларів на місяць не вистачить. Потрібно себе правильно структурувати. Навіщо людина обирає професію, пов'язану з творчістю, якщо доводиться забезпечувати сім'ю, не реалізуючи себе, як артиста. Така людина до 40 років буде кричати на своїх дітей і дружину, звинувачувати їх у своїх нещастях і недосягненнях. Це - неправильно й нечесно. Потрібно робити навпаки. Потрібні чіткі цілі. Розмиті, не чіткі цілі не ведуть до чіткого шляху. Визначені цілі, критерії, кроки призведуть до впізнання ситуацій на вашому шляху і знання, на які з них слід розраховувати.

Важливо. Знову, щодо роботи із замовниками: потрібно пам'ятати, що замовників умовно можна поділити на декілька категорій. Замовники, які точно знають, чого хочуть. Тоді люди більш-менш чітко й зрозуміло пояснюють свої побажання. Якщо пояснень немає, ініціатива має бути за вами, і захист та відстоювання цієї ініціативи також має бути за вами. Потрібно вміти переконувати замовника. І ваші аргументи мають бути простими й зрозумілими. Приблизно так: ви в цих питаннях фахівець і в курсі всіх тонкощів, а замовник не дуже в курсі. Замовник часто «бачить» (відчуває) свій продукт. А ви маєте розуміти, як його реалізувати. Ви маєте бути впевненими знавцями власної справи. Професіоналами.

То ж, чи варто своє життя присвятити звукорежисурі?.. Тут слід зважати, чого хоче від життя, мистецтва, музики кожна конкретна особа. Якщо розважатися й слухати лише себе – велика вірогідність того, що прожити на цьому буде складно. Якщо митець готовий віддавати в своїй практиці якусь частину простору, енергії й часу ринкові, актуальності, кон'юктурі, тому, за що платять, – то такий художник, звісно, буде розвиватися і досягне чогось. Це складно, і трудитися доведеться все життя. Якщо людина вирішила займатися звукорежисурою, щоб, умовно, завтра розбагатіти – то нехай про це забуде. Так не буває. Краще в такому випадку працювати на якомусь виробництві. Там буде більше шансів втілити таку

мрію. Звукорежисурою потрібно жити, фанатити від неї, потрібно не уявляти свого життя без цього. Тоді можна очікувати досягнень як професіонал, і автоматично – як успішна людина.

Так, не секрет, що наша професія є досить витратною. Хороший звук постійно розвивається, і це знову витратність. Крім того, ще потрібно встигати відпочивати й відновлюватися, та й зростати як особистості. При цьому конкуренція на ринку зайнятості з кожним роком лише зростатиме.

Питання для самоперевірки.

1. На які умовні категорії за рівнем майстерності, досвіду й знань можна розділити звукорежисерський загал? Чому саме таким чином?
2. На які умовні категорії можна розділити замовників вашого продукту? Яким чином з ними слід працювати, назвіть головне, на ваш погляд?

Дещо про робочий інструментарій

Сьогодні серцем звукової студії будь-якої складності безумовно є комп'ютерна робоча станція з відповідним програмним забезпеченням. Однак, як годиться казати, не комп'ютером єдиним... Розглянемо компоненти, що зазвичай складають звукову студію, їхнє поєднання та взаємодію.

Отже, «...відповідне програмне забезпечення». Digital Audio Workstation (DAW) – цифрова звукова робоча станція, комплексний, багатоцільовий та багатофункціональний програмний пакет для роботи зі звуковими даними. DAW прийнято поділяти на три «вагові» категорії: 1 - прості (FLStudio, Studio One, Mgix Music Maker, Acoustica Mixcraft, Sonoma, Garage Band, Reason (в основному призначена для роботи з midi)); 2 - універсальні (Cubase, Nuendo, Logic, Sonar, Reaper, Motu Digital Performer, Magix Samplitude); 3 - професійні (Pro Tools, Pyramix, Sadie); 4 - «живі» (в основному орієнтовані на «живе» застосування - Ablaton-Life, Bitwik Studio); 5 - аудіоредактори – Adobe Audition, Sound Forge, Audacity. Аудіоредактор виконує лише першочергові, елементарні функції в роботі зі звуковим матеріалом, не вдаючись при цьому до складних операцій. Серед них аналіз, нарізка, *«чистка»* матеріалу, проста динамічна обробка, іноді розтягування й стиснення звуку в часі. А на то місце одна із визначальних здатностей повноцінної DAW – це спроможність опрацьовувати як аудіо, так і midi-дані.

Слід зазначити, що цифрова ера постійно коригує параметри й критерії подібної класифікації, а автори й розробники програм постійно їх вдосконалюють. І сьогодні зазначені межі цих категорій є досить розмитими й умовними. Однак, цільове спрямування й призначення багатьох із них все ж зберігається з плином часу.

Драйвери – програмні засоби, що забезпечують коректну роботу апаратних і програмних інструментів в конкретному комп'ютерному середовищі.

Кодеки – в цьому випадку програми для кодування й розкодування цифрових даних різних типів.

Плагіни – додаткові програмні модулі, що можуть виконувати ролі й призначення окремих апаратних засобів та інструментів звукової обробки.

Підключення внутрішніх ефектів та плагінів відбувається через протоколи vst (як про додатковий драйвер, що суттєво поліпшує роботу програм необхідно згадати про технологію ASIO (Audio Stream Input Output), вона була розроблена й впроваджена в широке користування для поліпшення роботи багатоканальних пристроїв та зменшення часу відгуку (latency). Протокол au (Audio Units) – формат підключення програмних модулів в

операційних системах Apple, MacOS), Існують й інші протоколи внутрішнього програмного підключення.

Інтерфейс – відоме слово з декількома значеннями. В даному контексті – звукова карта. Існує три типи звукових карт: інтегровані (частина материнської плати комп'ютера); плати розширення (підключаються до комп'ютера через порти PCI, PCMCIA, SCSI й розміщуються в середині корпусу комп'ютера); зовнішні (позакомп'ютерні пристрої з широкими можливостями підключення різного інструментарію, прийняття, змішування, обробки та передачі звукової аналогової та цифрової інформації. Підключення відбувається по USB, FireWire, Thunderbolt та інш.).

Мікшерський пульт – пристрій, що присутній в будь-якій студії й займає в ній одне із центральних місць. Він виконує функції прийняття, змішування, попередньої обробки й подальшої передачі звукових сигналів. Аналогові й цифрові пульти кардинально розрізняються кількістю оперативних спроможностей і функцій. Цифрові пульти часто можуть брати на себе й успішно вирішувати велику частину функціоналу DAW.

Передпідсилювачі – апаратні елементи, що можуть бути у вигляді окремих інструментів або частин (блоків) більш складних апаратних структур (аудіокарт, пульти, обробок, процесорів), призначенням яких є сприйняття аудіосигналу та його посилення до лінійного рівня. Ці елементи є дуже важливими в загальному звуковому тракті, тому що від якості первинного підсилення сигналу залежить його подальше опрацювання, у кінцевому рахунку, результат всієї праці з його обробки.

Ефекти – апаратні пристрої для обробки та внесення змін у звукові сигнали на різних стадіях роботи з ними. Часто кожен окремий інструмент виконує якусь одну, окрему функцію, але коли мова про звукові процесори ефектів – йдеться про багатофункціональні інструменти, здатні виконувати численні завдання зі звукової обробки. Загально прийнято всі ефекти (незалежно апаратні чи віртуальні) поділяти на чотири групи: динамічні, частотні, часові й фазові.

До аудіообладнання студії відносять також мікрофони, підсилювачі, монітори, навушники, електронні музичні інструменти. Без цього інструментарію студійний комплект, звісно ж, неповний.

Все перелічене стосується аналогових звукових сигналів. Однак, поруч із цим в роботі зі звуком не обійтися без застосування форматів та інструментарію midi. Серед таких інструментів нотні редактори (нотатори) – Sibelius, Dorico, Overture, Finale, MuseScore, Stave'n'Tabs.

Серед апаратних спеціалізованих засобів роботи з міді слід згадати міді-інтерфейси (спеціальні зовнішні апаратні засоби для підключення декількох міді-інструментів і обробок в різних конфігураціях),

власне міді-інструменти (різноманітні музичні інструменти, що здатні продукувати й приймати міді-повідомлення), міді-контролери (пристрої для керування модулями в міді-середовищі).

Використання плагінів, налаштувань і апаратів не за їхнім прямим призначенням – це таке собі експериментаторство, що дуже часто призводить до винайдення неочікуваних знахідок: ефектів, звучань, тембрів, текстур і тд. Однак, робити це варто виключно осмислено, знаючи «матеріальну частину» – основи, можливості й призначення. Занурення в такі експерименти є дуже корисним і водночас дуже небезпечним. Можна забути про сон, харчування, роботу й здоровий глузд. Потрібно зупинитися вчасно і не забувати сейвитися.

Питання для самоперевірки.

1. Які дві форматні сфери робочого матеріалу складають єдиний технологічний простір звукорежисерської діяльності?
2. Перерахуйте структурні елементи організації єдиного технологічного простору звукорежисерської роботи.

Психологічні особливості звукорежисерського становлення

Про сприйняття й геніальність

Звук несе інформацію – це зрозуміло, і він може формувати настрій. Тому звук, поміж іншим, може стати обличчям бренду – позивні якогось проекту, «шапка» програми, звуковий джінгл радіостанції, лого кінокомпанії тощо. Ось деякі знамениті приклади: французька транснаціональна корпорація «Данон», що працює на ринку вже більше ста років – в її лого лише дві ноти; культова операційна система «Windows XP», автори її звукового оформлення всесвітньовідомі музиканти Brian Eno (Брайан Іно) та Robert Fripp (Роберт Фріпп); завантаження телефону «Нокія» – коротенький фрагмент твору іспанського композитора Франсіско Таррегі (Francisco Tárrega) «Gran Vals», який колись прозвучав у рекламному ролику і зараз безпомилково впізнається всіма; за створення звукового логотипу всесвітньої виставки «Експо-2000» німецький електронний проект Kraftwerk отримав гонорар розміром 190 тисяч доларів... Це звукові маркери цілої епохи, їх практично безліч, і вони перебувають навколо нас. Ми постійно стикаємося з ними, впізнаємо й зауважуємо їх.

ОКР – це не освітньо-кваліфікаційний рівень. ОКР – це obsesivno-kompulsivний розлад. Ще його називають неврозом нав'язливих станів. Обсесії – нав'язливі небажані думки, образи, спонукання, котрі призводять до сильного дискомфорту та тривоги. Компульсії (ритуали) – поведінкові прояви, котрі повторюються й є надлишковими. Магічне мислення – впевненість у можливості впливати на реальність через власні переконання або дії – відіграє значну роль у формуванні й розвитку ОКР. З одного боку, раціональна логіка дозволяє людині усвідомлювати марність магічного мислення, та на несвідомому, глибинному рівні є ірраціональною. Терапевти ці речі пов'язують із дитячим психотравмуючим досвідом і з нашою культурою й методами виховання (залякування, забобони, навіювання, установки, казки й тому подібне).

Вік дитинства чи й підлітковості – це без перебільшення вік геніальності. В цей час людина може насправді знайти вихід із ситуації. Люди більш старшого віку, що все ближче підходять до віку мудрості, вже не намагаються розуміти ситуації, а прагнуть просто впізнавати їх.

Права півкуля приймає нову інформацію. Потім відбувається її засвоєння й переміщення до лівої півкулі. Пам'яті, як такої, якихось файлів чи молекулярного запису на білкові носії, не існує. Існує реконструкція подій кожного разу під час згадування. Реконструкція з помилками, неточностями, перебільшеннями, заміщеннями і т. д.

95% часу людство жило в суспільстві рівних (егалітаризм) – антиневротичному суспільстві. 5% часу – це суспільство еліт, ціннісних пірамід, невротичне суспільство, виразником якого є праця. Якщо звичайний мозок змусити напружено працювати на повну потужність та без перерви, то за п'ять годин він може померти. Тут згадуються затяжні комп'ютерні сесії геймерів. Перевтома – це запобіжний механізм. Мозок – дуже енергоємний орган: еволюція навіть суттєво зменшила потужність людських м'язів та пропускні здатності сенсорних каналів зв'язку, щоб тільки забезпечити роботу мозку.

Однак, люди дуже рідко працюють мозком, тобто думають. Зазвичай життєдіяльність відбувається на «автопілоті».

Правильним управлінням мозковою діяльністю прийнято вважати: медитації, врахування біоритмів, здорове та різноманітне харчування, і тільки потім психостимулятори.

3% роботи мозку, про які охоче пишуть полегшені популярні медіа й псевдо-коучі – це повна нісенітниця й омана. Мозок звичайної людини працює на всі 100%, але люди вкрай рідко його використовують.

Архітектура мозку відрізняється від особини до особини. В передових суспільствах намагаються виявити людей зі здібностями і максимально їх підтримувати й розвивати. Такі люди дуже відчутно рухають свої суспільства. У нашій частині світу відбір все ще відбувається за родоплеменним принципом «свій-чужий». Тому ми й поступаємося тим самим «розвиненим країнам».

Характерним для сьогодення є «кліпове мислення»: мозку потрібен час для обдумування даних, що до нього надходять від органів чуттів, і для прийняття рішень. У сучасних людей цього часу часто просто немає. І тому доводиться оперувати найкоротшими інформаційними блоками (по суті, штампами й патернами, та ба, семплами), і вже на них якось реагувати.

Чим більше вражень отримує людина в своєму житті – тим краще розвивається її мозок. Людська пам'ять є асоціативною й неасоціативною (сумаційною). В другому випадку нагромадження подразників призводить до того, що первинна інформація забувається безслідно. При цьому тривале потенціювання (якийсь сильний стійкий спогад, або якийсь образ) є ключем для відновлення і реконструкції згадування.

Наша звична школа дає абсолютно непотрібні техніки мнемоніки – сукупність спеціальних прийомів і способів, що нібито полегшують

запам'ятовування потрібної інформації та збільшують обсяг пам'яті через створення асоціацій: заміна абстрактних об'єктів і фактів поняттями й уявленнями, що мають візуальне, аудіальне або кінестетичне представлення. Протягом вже дуже тривалого часу нас неправильно навчають читати. Люди переважно читають, промовляючи при тому про себе (чи спершу вголос) прочитане. Але виявляється, що можна навчати через образи і тоді пропускну спроможність зростає в сотні разів. Існує припущення, що так відбувається, тому що суспільство нашої частини світу ще не вийшло з епохи індустріалізації. Йому потрібні пересічні люди: покірні, слухняні, довірливі виконавці. А саме такі формуються за допомогою слів, за допомогою того наративу, який легко інкорпорується до довгострокової пам'яті лівої півкулі й формує життєвий досвід. Тоді як унікумів, що мають надмірно розвинений інтелект або життєствердність (пасіонаріїв), суспільство знищує або виганяє. Відбувається постійна боротьба з розумними, свідками якої ми всі є протягом дуже тривалого часу. Недаремно в повсякденному спілкуванні фразочка «...ах який розумний...» має цілковито негативну конотацію. А в такому суспільстві не можуть реалізуватися справді розумні, розвинені, творчі люди або їм це зробити надзвичайно складно. Між іншим, сам народ описує таку ситуацію ще однією мудрістю: «Не має клепки – має щастя», себто, талантам слід допомагати, а бездари проб'юються самотужки.

Приклад. В художньому фільмі-катастрофі 2020-го року «Гренландія» режисера Ric Roman Waugh (Ріка Романа Во), який у доволі популярній манері розповідає простецьку, полегшену історію про черговий апокаліпсис у вигляді кометно-астероїдної загрози для земної цивілізації, цілком свідомо нав'язується чітка й однозначна думка про поділ людей на обраних (яким дозволено за фавбулою врятуватися) і не обраних (тих, хто просто повинен їм, обраним, в цьому допомогти ціною власного життя). Фільм, як кажуть, категорії навіть не «В» – далекий від того, щоб називатися мистецтвом. Однак, він мав достатньо широкий прокат в усьому світі, сподобався 71% користувачів Google, його касові збори склали більше 53 мільйонів доларів (проти 35 млн. витрачених -на виробництво). І це лише один приклад з-поміж величезної кількості.

Талановиті люди активно реалізуються в періоди зламів епох, в періоди катаклізмів і нестабільності суспільств. Тому й кажуть, що революції народжують геніїв. Насправді вони народжуються завжди, але не можуть, як було сказано, пробитися.

Доведено, що небувалий розвиток та поширення сучасних гаджетів призводять до розвитку «цифрового аутизму», тут втрачається здатність до

прямої взаємодії між суб'єктами. Особа перетворюється на такого собі «лабораторного щура», який нібито й вільний, але лише в межах відведеного йому простору. В результаті маємо епоху не Гутенберга (Johannes Gutenberg), що характеризується послідовністю «книга, мислення, дослідження», а епоху Цукерберга (Mark Elliot Zuckerberg), яку, своєю чергою, характеризують аудіовізуальні образи.

Нам же, як фахівцям аудіовізуальної сфери на противагу перерахованим тенденціям залишається досконало оволодіти всіма канонами, принципами, техніками, можливостями й технологіями продукування, поширення, керування й програмування аудіовізуальної образності не лише як прояву сучасного світу, а як вишуканого, високого, вдумливого, дотепного, глибокого й змістовного мистецтва.

Питання для самоперевірки.

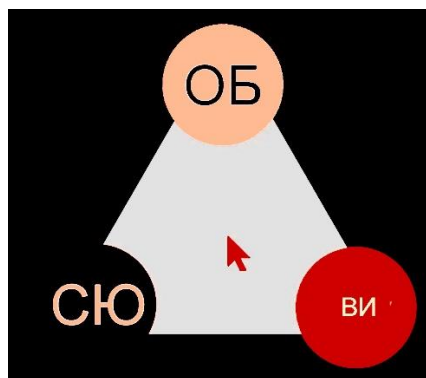
1. "Вік творчості й геніальності" та "вік досвідченості й мудрості" – в чому різниця підходів?
2. "Магічне мислення" як частина традиційності в культурі суспільства: причини, витоки та прояви.

Гармонія мистецтва в розумінні звукорежисури

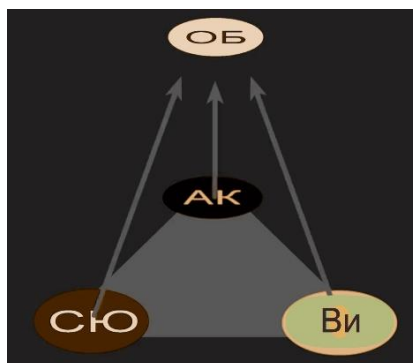
За висловом давньогрецького поета Гесіода (Ἡσίοδος), гармонія складається з напруження протилежностей. Це стосується усіх мистецтв. Діалектика, єдність і боротьба протилежностей – це не що інше, як принцип гармонії. В мистецтвах ще й сьогодні використовуються подоба, синхронність, супровід, підтримка. В живописі, наприклад, особливо періоду бароко – це вальори, так званий гомофонний принцип. Та чим далі розвивається мистецтво, тим рідше це трапляється і, як правило, вже не настільки ефективно.

Медіатекст – це просто саме образний текст на якомусь довільному носії. Образи розгортаються в просторі кадру (в екранному просторі), але, головне, вони розвиваються в часі. Образотворче мистецтво – це розмова людини з божеством або людини з людиною мовою образів. Кіномистецтво не вписується у визначення образотворчого мистецтва. Це мистецтво синкретичне, що має в собі як літературну, так і образну складові. Образність у кіно можна вважати вершиною уявної піраміди його вартісності, адже що, як не образність, слід вважати критерієм художньої цінності творів кінематографу?.. Образність – за Тарковським (Андрій Арсеньович) (всесвітньовідомим режисером, до речі, з батька й діда українцем за походженням) – це спостереження за фактом, що триває в часі.

Та крім образності в кінотворах, безперечно, присутні й інші складові. Видовищність (візуальність) – здатність твору привертати увагу глядача, й головне, утримувати її. Сюжет – літературна складова твору, його наративна основа. Ці три складові поєднуються в твір спільною метою, задумом і шляхами досягнення цієї мети й задуму, таким собі умовним «клеєм» – режисурою. Образно кажучи, будь-який кінотвір перебуває в середині цього локусу.



Введемо сюди ще одну складову, «стовп», без якого піраміда не встоїть, а кіно в його глобальному розумінні неможливе. Позиція актори. Ну й, врешті, отримуємо найстабільнішу структуру – піраміду.



Образність – вищий критерій цінності кінематографу, при тому, що видовищність та акторська майстерність разом із літературною складовою є основою будь-якого твору кінематографу.

Розуміння кіномови призводить до можливості під час перегляду фільму не ребуси розгадувати, а отримувати насолоду, сприймати, а не намагатися розшифровувати сюжет і «приховані сенси».

Отже, знімати, монтувати, записувати й писати ми з вами вже навчилися. Це було трохи складно, але в основному ми впоралися. А от розуміти те, що ми самі насправді робимо – це набагато складніше. Та це й дійсно складніше, ніж кнопки натискати й у видошукач інколи позирати. Художнє начиння теж не просто організувати.

Прикладом розуміння такої багат шаровості творчого завдання можуть бути фільми Стівена Спілберга (Steven Spielberg), оцінені за екстенсивною базою переглянутого кіно. В них не просто всі складові елементи творів наближаються, або й є ідеальними (знято, відіграно, сюжетно – все просто на найвищому рівні), але ще існує й яскраво виражена образність кожного твору. Підтвердженням такого підходу до творчості є стрічки мегапопулярного автора Квентіна Тарантіно (Quentin Jerome Tarantino). Розуміння образотворчого підходу до творчості дозволяє дивитися кіно не пасивно, а з розумінням того, про що з глядачами розмовляють його автори.

Частиною цього розуміння, безперечно, є художні принципи в озвучуванні відеоряду. Про технічні принципи існує величезна кількість навчальних та довідкових матеріалів, при чому призначених для людей з будь-яким рівнем підготовленості. Однак, вміти якісно озвучити – це друга

половина справи. Про художні принципи здогадуються багато хто, але знають їх далеко не всі. Саме першою половиною є розуміння того, що озвучується, яким чином це робиться і як саме це працює, та, головне, як це сполучається з художнім образом і, нарешті, навіщо це потрібно.

Все, що пов'язане з кіно, зокрема і з медіатекстом загалом, має дві суттєві особливості, що радикально розширюють можливості образотворчого підходу: кіно – це не просто оживлений живопис чи оживлена фотографія, це – часова домена, часова розмірність (насправді, відповідно, й звукова розмірність, бо звук існує виключно в часі). В цих розмірностях образ розгортається у часі. За Альфредом Хічкоком (Alfred Hitchcock) (з глибоким проникненням в сутність речей): кінообраз – стосунки камери й свідомості.

В сучасному, спрощеному ставленні до творчості ми звикли чути щось на кшталт: «...от зараз ми зніmemo сюжет, голос вже буде записаний «наживо», знайдемо шуми в мережі, підберемо музичку... і все буде здорово...» Ні, не буде. Це так не працює!

Всі види звуків у кіно існують не для прикрашання. І не для атмосфери. Звукова доріжка – це не супровід відеоряду, не просто підсилення образу, не просто емоційна підтримка, це не «підсилювач смаку»... це – невід'ємна складова медіаобразу. І, як вже відомо, народжується образ не за принципом «підсилення смаку», супроводу, додавання чогось і, звісно ж, прикрашання. А за принципом асинхронності й контрапунктичності. Адже гармонія складається з напруження протилежностей. І, безумовно, це стосується всіх мистецтв. Тож, діалектика – єдність і боротьба протилежностей – це не що інше, як принцип звершення гармонії.

Питання для самоперевірки.

1. Що можна вважати вершиною уявної піраміди вартістності кіномистецтва, а що складає її основу?
2. Які переваги надає перцептору розуміння кіномови, для чого це потрібно?
3. Що таке звукова доріжка кінофільму з точки зору кіномистецтва?

Звук, як носій інформації

Важливим є вивчення більш глибоких процесів, ніж ті загальні, які відомі сьогодні майже всім, хто хоч трохи цікавиться звуком: елементарними його змінами й перетвореннями (корекція, динаміка, компресія, реверберація...) – все, що пов'язане з технікою, що не надто суттєво впливає на саму музику, на сам інформаційний посил, а переважно на якість матеріалу. Історія знає величезну кількість записів із поганою якістю, але з музичного погляду вони є просто взірцями. Технічні параметри дуже часто не впливають на сприйняття музики.

Пост-інформаційна епоха зробила доступною будь-яку записану музику всіх часів і народів. Вся ця музика тепер перебуває на відстані декількох кліків. Ця ситуація призвела до того, що музика перестала бути носієм інформації, чим вона була завжди. І для цього є певні причини.

Почалося це з появою «цифрового звуку», вірніше, цифрового представлення звуку. Звісно, я в жодному випадку не проти цього, але згадана зміна підходу сталася саме з цим явищем.

Еволюційно та історично музика завжди сприймалася як інформація, і це відбувалося неусвідомлено. Людська підсвідомість сама розуміє, чи є в даному посланні інформація. Згадаймо тут цілу низку всім відомих популярних феноменів: трембіти, барабани півночі Африки, що «розмовляють», дудук і зурну... перелік можна продовжувати дуже довго.

Сьогодні музика стала непотрібною в якості джерела інформації. Тому й ставлення до неї кардинально змінилося. Звісно, сьогодні вже багато що зрозуміло з нейрофізіології та інформатики, знайдено методи й прийоми, але навіть найкращі із них це ті, що передають інформацію від підсвідомості однієї людини до підсвідомості іншої.

Базис цієї системи – вербальний (неважливо які слова, яка мова, які тексти. Важливі інтонації, емоції, посили. Ми розуміємо думки виконавця-автора, і не важливо, як він про це говорить. В нас влаштований цей декодер). Всі механізми, що є в людині, – це механізми еволюції, яким сотні тисяч і мільйони років. Природа їх вирощувала й вдосконалювала неймовірно ретельно, безжально відмітаючи невдалі, чи то пак, не найвдаліші варіанти. Багато з цих процесів є непідвладними свідомості. По суті, це функції того, що ще називають рептильним мозком.

Теорія інформації повідомляє нам, що існують стереотипи сприйняття. Вони працюють на рівні умовних рефлексів, але до інформаційного сприйняття вони не мають стосунку.

Поняття «емоції», по-перше, суто індивідуальне, а по-друге – це набагато складніший процес, ніж його звикли уявляти й сприймати. Емоція – це вже аналіз підсвідомості. Тобто, аналіз підсвідомого приходить у вигляді емоції. Довільно емоція не виникає. Однак, цей аналіз відбувається без участі свідомості. Штучно створити таку реакцію у фрактальних модуляціях неможливо. Жоден сучасний засіб аналізу не здатен зрозуміти кодування цієї системи. Фрактальна хвиля постійно змінюється, і цей факт унеможлиблює її аналізування. Припустімо, що такі механізми можуть бути заснованими на квантових обчисленнях. Виходить, що у звичайного обивателя квантовий комп'ютер встановлений в голові вже, за замовчуванням.

Слух – базовий захисний механізм, реалізований природою. Існує величезна різниця між «бачимо» й «чуємо», в тому числі це стосується й таких показників, як дальність і точність. Тут слуховий аналіз є набагато точнішим і потужнішим. Нам, безперечно, відомо, що матінка-природа є дуже скупюю й бережливою в розподілі можливостей комунікаційних каналів між органами чуттів і відповідними ділянками головного мозку. Тут виділяється дуже мало потужностей. Через це більш-менш легка аудіальна інформація поступає до аналітичних центрів неперервно, а більш важка і складна візуальна – дискретно. Зауважимо, що факт постійного (що виявляється особливо в сучасному житті) засмічення слухового сприйняття гальмує можливість здійснення аналізу. Будь-який стрес – це також гальмування процесу аналізування.

Окрім того, не слід забувати, що аналіз завжди здійснюється відносно чогось. Тобто, в систему постійно має додаватися можливість порівняння з чимось, якісь референсні структури й поняття. Оскільки вони постійно змінюються, бо змін зазнають всі елементи системи – звідси з'являється фрактальність (від слова «фракція») – це відбувається так: аналізується певний звук в порівнянні із попереднім.

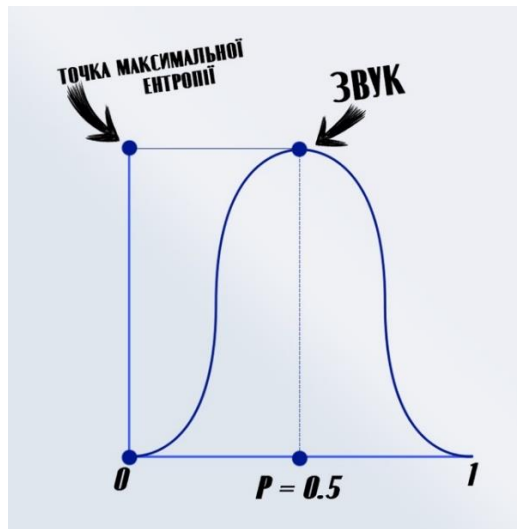
Свого часу Теорія інформації заклала базис всіх без виключення сучасних та й «вчорашніх» засобів зв'язку. Всі дискретні системи, використовують подвійний код (1-0). Метою завдання застосування цього кодування: є за-можливості забезпечити передачу даних без втрат. Будь-який сигнал чи послання від передавача (адресанта) кодується. Будь-який сигнал при передачі має бути змінений зі збереженням його змісту. Адже в каналі

зв'язку завжди присутній шум. Зазвичай аналоговий, що виникає за рахунок фізичних перешкод. Кожне кодування, власне, й потрібне для мінімізації цього шуму. Але не слід забувати й про «цифровий шум». А в ланцюжку передачі даних далі перебувають декодер і приймач (адресат).

Наступна теорія, на яку ми звернемо увагу – Теорія зв'язку. Вона вводить до нашого розгляду поняття «ентропія». Справа в тому, що якщо ми не знаємо нічого про інформацію в сигналі (чи в посланні), то ми не можемо його передбачити. Саме тому аналоговий сигнал передається з максимальними втратами. Неможливо захистити сигнал, не знаючи його поведінки. А саме поведінки аналогового сигналу ми й не знаємо. Бо аналоговий сигнал і є звуком. В чистому вигляді його захистити й передати неможливо.

Та це не є критичним в природних умовах, бо на допомогу розкодуванню цього послання приходить той самий «квантовий комп'ютер», про який йшлося. Та насправді людині й не потрібне 100-відсоткове збереження інформації при передачі. Тут відіграють свої ролі навчання, соціалізація й досвід життя. Навіть, навпаки, надмірна точність так само надмірно завантажить слуховий канал сприйняття (за аналогією – перевантаженість кадру чи фотографії й занадто складне аранжування (складні оркестровки Малера (Gustav Mahler), Брукнера (Anton Bruckner) і «проста» музика Моцарта (Joannes Chrysostomus Wolfgangus Theophilus Mozart))). Тут для спрощення починає працювати впізнаваність і досвід. Логічно зрозуміти, а тим більше пояснити це дуже складно. Неможливо штучним чином зробити таке кодування. Закони, що тут діють, не лінійні, закони не математичні, а квантові.

Можливість максимальної передачі сигналу виникає при максимальному зменшенні числа варіантів очікуваних сигналів. Якщо вірогідність звукується до 1 або 0, ентропія звукується максимально. Згадаймо давнє дитяче запитання: чи можна зустріти динозавра на вулиці? Відповідь: «так» або «ні».



Графік розподілу ймовірностей. Точка максимальної ентропії – максимальної непередбачуваності сигналу. Вірогідність 50% – P (пробабіліті) – 0,5.

Тому лише при дискретних сигналах з повною передбачуваністю ми отримуємо ідеальний канал зв'язку. Практично цілковито захищений від перешкод. На цьому ґрунті в сорокових роках минулого століття народилася «цифрова епоха».

Але ж нас цікавить звук. І він перебуває саме в точці ентропії, де звуковий сигнал максимально непередбачуваний. Аналоговий, неперервний сигнал абсолютно не дружній цій (описаній) системі зв'язку. Звісно, якщо закодувати аналоговий звук у цифрові дані, ми його передамо. Тобто, кодер - дискретизатор - передача - декодер. Та за розрахунком Котельникова (Володимир Олександрович) (Теорія відліків, роботи Найквіста-Шенона (Harry Nyquist, Claude Shannon)), частота 44,1кГц цілком здатна передати 20 кГц, навіть із запасом на крутизну фільтрів. Та цим видатним вченим в їхні часи й у мізки не заходило, що звук є лише носієм сигналу. В такому випадку, звуковий сигнал кодуватиметься, будучи вже закодованим. В ньому вже закодована інформація. Але ж як поведеться те, що вже первинно закодоване у звуці при вторинному кодуванні? – невідомо. Відповідно, не знаючи ключа коду, ми не можемо гарантувати, що при вторинному кодуванні ми правильно передаємо сутність сигналу, та ще й таким непередбачуваним каналом, та при такому ненадійному кодеку.

Аналогова функція сигналу докорінним чином протирічить системі передачі даних у подвійному коді, оскільки перебуває в зоні найбільшої ентропії і найменшої передбачуваності. При кодуванні в цифрову форму спектр аналогового сигналу кодується з певною, вже закодованою в ньому

інформацією. Механізм кодування цієї інформації достатньо простий. А головна складність полягає в тому, що не зрозуміло, які потрібні умови для того, щоб ця інформація дійшла до адресата, тобто до підсвідомості слухача. Вже було сказано, що передача ведеться від підсвідомості артиста, диктора, музиканта до підсвідомості слухача, який інтерпретує її у вигляді почуттів, станів, емоцій, настроїв і чогось іще, що сам не може пояснити з причини повної неконтрольованості свідомістю підсвідомих процесів. Алгоритми, що діють в процесі інтерпретації цих даних, називаються фрактальними модуляціями. Поки що наукою не знайдений математичний апарат для розшифрування цих процесів, так само як і до складного звукового сигналу, що має максимальну ентропію й нульову передбачуваність. Тобто періодична функція сигналу в реальному часі – це відсутня передбачуваність, в якій немає на що спертися. Та при цьому людська підсвідомість прекрасно з цим справляється й легко це аналізує.

Сьогодні ситуація панує наступна: маючи складний аналоговий сигнал, будь-який не дуже свідомий звукорежисер, пам'ятаючи теорему Фур'є (Jean Baptiste Joseph Fourier), переконаний, що в цьому сигналі немає нічого, окрім основних тонів і кратних чи не кратних гармонік, говорить: про яку ще інформацію ви там кажете... Його (цей складний сигнал) через обчислення за Фур'є можна розкласти на прості складники. Та дійсно мало хто замислюється, що в цьому складному графіку присутня ще якась інформація.

Підсвідомий аналіз відбувається шляхом порівняння фрагментів циклів хвилі та її напівциклів між собою. Ті неспівпадіння, що виникають при такому порівнянні і є відшуковуваною інформацією. У цьому місці варто звернути прискіпливу увагу на розпізнання цих найменших неспівпадіннь, швидкість, з якою це відбувається, та на запам'ятовування усіх найдрібніших нюансів. Власне, саме так і формується наша звукова пам'ять. Все наше сприйняття ґрунтується на порівняльному аналізі, але в аналізі звуку це відбувається з величезною швидкістю. Підсвідомість працює зі швидкістю, що вимірюється мілісекундами, в той час, коли свідомість лише починає свою роботу. Зір, до слова, є набагато повільнішим. Порівняння може відбуватися як на фрагментах напівциклу та циклу хвилі, так і на більш тривалих звукових фрагментах – нотах, співзвуччях, фонемах. Якщо в звуковому потоці певний час не виникає інформація, підсвідомість впадає в стан інформаційного вакууму. Таке явище спостерігається при прослуховуванні однорідної музики, електронно-танцювальної, семплерної. Для здорового організму, який не зіпсований міськими механізмами

слухового гальмування, цей стан є достатньо шкідливим. І навпаки, для містян такий стан нагадує стан відпочинку. Це електронно-танцювальна музика, типу лаунж і т.д. При живому виконанні кожна з повторюваних нот матиме свою специфіку. І підсвідомість зареєструє всі зміни. Жива людина не може грати рівно. Вона завжди грає «криво». Майстерний музикант до своєї гри додає ще й власні відчуття.

А ось так відбувається в переважній більшості сьогодні: вокаліст, умовно, проспівав п'ять однакових нот. Проспівав більш-менш однаково. Вклав у них певний інформаційний посил. Ці ноти «відтюнили» (пропустили через звукову інтонаційну обробку). Все, інформація стерлася. «Співає робот».

Щоб зберегти інформацію в звуці категорично не можна зсовувати час, частоту та й взагалі нічого. Є просте правило: існує 10 тисяч способів зіпсувати запис. І лише декілька, щоб його зберегти.

Чи багато музикантів нині насправді володіє навичками закладати інформацію в своє виконання? Відповідь: ні, особливо останнім часом. Ще декілька десятиліть тому їх було більше. Музиканти поступово втрачають навички передачі «стану» – те, заради чого люди слухають музику. Нещодавно у музикантів відібрали «дзеркало» – аналоговий носій запису. Вони тепер не розуміють, чи передали ті почуття, чи ні. В них немає можливості сприйняти власну підсвідомість.

Один із варіантів зіпсувати концерт хороших музикантів – поставити на портали цифровий кросовер. Вихід, однак, є – слід поставити лише висококласний цифровий кросовер. Грамотно побудовані схеми тракту. Мають працювати лише з високими цифровими показниками: 96-192 кГц, 24 біти. Все так безкомпромісно, бо навіщо приходити в зал, щоб слухати «мертву цифру»? Адже, насправді й цифра теж може бути різною. Але критеріїв цьому немає, тому що ніхто в дійсності не знає, а що ж насправді ми маємо міряти... Існує лише відчуття: «Звучить» – «Не звучить». Сигнал – є, музики – немає. Чому?.. Об'єктивно пояснити неможливо.

З великої кількості різноманітних нот наша підсвідомість, ніби пазл, складає якесь послання. Від цього виникає настрій, відповідь, емпатія. І ось ми – звукорежисери, робимо монтаж: ріжемо, перемішуємо, міняємо місцями і клеїмо дублі. В кожному дублі своє послання. І що ж ми маємо в фіналі нашої праці?.. Мікс кількох шматків не завершених, не реалізованих станів-послань.

Послання – це неперервний потік від початку й до кінця. Трансові стани виникають при виконанні великої кількості повторів «на живо». Просто тут є що аналізувати. Мантри, рагги, саги, думи... Й тут слід додати, що інформація, про яку йшлося, з легкістю фіксується на фізичний носій. А в точці максимальної ентропії є максимальна присутність інформації.

Питання для самоперевірки.

1. Чому музика ще декілька десятиліть тому була носієм інформації і чому перестала бути такою?
2. Як ви вважаєте, чому поняття "емоції" не слід застосовувати для опису сприйняття музичних творів?
3. Що таке евристичні механізми сприйняття та як вони діють у стосунку формування звукової пам'яті?

Звуковий об'єм й цілісність міксу

Популярне твердження, що чим нижчим є звук – тим він ближчий до центру міксу, ґрунтується на тому, що досить складно визначити напрям руху низькочастотних звуків. Тому розумно буде не надто панорамувати низькі звуки, бо в такому випадку вони втрачають свою енергію й цілісність. Натомість чим вищим є звук – тим ширшою є можливість його панорамування. Це не має порушувати мікс, і звук не втрачатиме енергію.

Щоб наблизити звук до слухача потрібно позбавитися його реверберації; та еквалізувати (видалити все неприємне із звуку, зробивши його найбільш приємним для слуху). Та головне тут – пам'ятати: різати частоти слід лише там, де вони є. Слід довіряти своїм вухам.

Управління простором і планами за допомогою компресора також можливе. Компресія допомагає стабілізувати план звуку, що додає йому керованості. Тут слід згадати, як керуються плани за допомогою гучності. Так само працює й компресія. Некомпресований звук, різні частини якого звучать з різною гучністю, може звучати за рахунок своєї динаміки так само на різних планах. Компресований звук є динамічно стабільним, і тому може бути поміщений в визначену точку простору мікса. Приміром, якщо звук необхідно поставити на загальний план, як правило, він стабілізується сильною компресією. Загалом, чим насиченіший мікс (чим більше в ньому різних звуків), тим більше звуків в ньому компресуються.

Людським слухом високочастотні звуки сприймаються як такі, що звучать з більш високої точки, ніж низькочастотні. Низькі частоти проходять підлогою до ніг. А високі – ні. Приймаючи це до уваги, проектується високотехнологічні студії, а деякі звукорежисери працюють без взуття. А зрізання частоти 1200 Гц в достатньо яскравому звуці підніме його по вертикалі. Звісно, ця частота є орієнтовною. Цей та багато інших прикладів доводять, що еквайзер слід сприймати не як інструмент для вирізання чи додавання частот, а як просторовий ефект.

На відміну від згаданих звуків, людський слух дуже сприйнятливий до частот в межах 3 – 4 кГц. Якщо референсний мікс звучить вільно, широко, відкрито й яскраво, а досліджуваний – затиснено, хоч і широко, – то є сенс спробувати попрацювати зі згаданими частотами. Можна навіть спробувати майже повністю вирізати цю смугу і, якщо це «звільнить» звук, то проблема криється саме тут. В результаті слід лише налаштувати вирізання в розумних межах.

Щоб розширити стереобазу бек-вокалу можна застосувати кілька прийомів. І перш за все ще на стадії накопичення матеріалу записати партії беквокалу в різні канали різними мікрофонами. Можна записати різні голоси артистів на різні канали, що при зведенні відкриє широку палітру можливостей гарно розмістити партії бек-вокалу. Другий спосіб – це правильна еквалізація: підрізання середніх частот і підняття презенсу (2-4 кГц) надасть звучанню голосів впевненості, безпосередності, вагомості – кращого читання беків. Для розширення стереобазы застосовують також і спеціалізовані плагіни (розширювачі) – Dubler від Waves і Microshift, що застосовується на посилах.

Ефекту значної присутності визначеної партії, наприклад вокалу, коли складається враження, що співак перебуває ближче до слухача за саму лінію моніторів, досягають, застосовуючи ланцюжок обробок – паралельна компресія та Декапітатор від Саунд-Тойс в інсерті. Потім вчиняють залежно від особливостей голосу виконавця. Частіше за все низькі частоти зрізають на смузі біля 70 Гц. Середній діапазон залежить лише від застосовуваних мікрофонів й, знову ж, особливостей виконавця. Однак, все одно, найголовніше – це уважно слухати робочий матеріал і довіряти власним вухам

При зведенні не рекомендується ставити жорсткі лімітери на мастер-канал (можливо, лише у випадку термінової роботи). Потрібно обов'язково слідкувати за гейном і рівнями. Завжди дотримуючись хед-руму.

Питання для самоперевірки.

1. Як ви вважаєте, як частотний діапазон розподіляється по вертикалі й чому саме так?

Відчуття ритму й музичний слух

Зрозуміло, що підходів у створенні музики існує приблизно стільки ж, скільки існує творців цієї музики. Так, є певні академічні підходи. Є традиційні підходи. Є й підхід, що базується на відчутті внутрішнього резонансу. «Внутрішній резонанс» – так можна назвати відчуття, що виникає всередині: в мозку, в серці, в душі; відчуття, яке зрушує з інерційної точки спокою і пробуджує бажання творити. Це не підв'язка до якогось жанру, техніки зведення, перетисненості чи недотисненості – це все, насправді, вже потім. Цей стан аутентичний – той, що є в кожному з нас і є досить індивідуальним. Він є первинним. Це базова вібрація, яку відчуває лише кожен із нас, вона доступна лише нам. Це те, що ми чуємо саме в «цих» обставинах, в «цей» час, в «цьому» місці.

Це на вході, на рівні, ідеї й задуму. Хоча, в принципі, той самий механізм працює й на виході. Неодноразово помічено, що один і той самий музичний номер в якихось обставинах сприймається, а в якихось ні. Таким чином, я беруся стверджувати, що основою цього явища є більшою чи меншою мірою розвинений музичний слух і відчуття ритму. А докладне пізнання ритмів, мелодій, ладів, частот, обертонів, виховує і витончує музичний слух і відчуття ритму; вирізьблює їх. Оскільки кожна людина є дійсною індивідуальністю і неповторністю, то кожній людині ці перераховані поняття по-різному «заходять» і відгукуються, по-різному резонуючи з нею. Це саме те, що потрібно збагнути кожному – не просто подобається, а саме «заходить», як куля в лузу. Стан творчого збудження, що інколи переходить в стан творчого екстазу – стан дуже піднесений, схожий на священний трепет, медитацію. Напевно, присутність саме цих станів є показником того, що художник в своїй творчості рухається в правильному напрямку. Це – реальний критерій, логічний і чесний, тому що тут себе самого в оману не введеш. Тут воно є, або його немає. Це не соціальні ролі, які кожен із нас чи краще, чи гірше відіграє. Я кажу про вище розуміння творчості. Ноти, інтервали, акорди, тональності, лади – це система, така ж як і математика чи правила правопису. І Піфагор (Πυθαγόρας), і Авіценна (Абú Алí аль-Хусéйн ібн Абдалла́х ібн Сíна – أبو علي حسين بن عبدالله بن سينا), і Георгій Гурджієв (Георгій Іванович), і Хазрат-Інайят Хан (Inayat Khan), і Роберт Фріпп (Robert Fripp), і Леонід Грабовський (Леонід Олександрович) це знали й знають, і свої творчі концепції на цьому вибудовують, чи вибудовували, кожен по-своєму. Але для них і в тому числі багатьох інших ці речі – це просто інструментарій, засоби вираження внутрішнього вищого надзавдання, надбажання творити.

Чим більше митець займатиметься музичною творчістю і слухатиме музику авторства інших творців, тим тоншої організації набуватимуть його музичний слух і відчуття ритму. Це працює так само, як і фізичні навантаження на м'язи. Адже розвинути можна будь-який м'яз в організмі. Я кажу про творчість, а не про ремісництво. Важливо не зупинятися і продовжувати постійно практикувати, розвиваючи слух і ритм – освоювати нові ритми, слухаючи народну музику різних країн, тренувати музичний слух просто слухаючи музику, різну і багато. Головне робити це в задоволення собі.

Для розвитку відчуття ритму дуже добре підходить танець і активна медитація. Якщо музикант чи ді-джей намагається робити танцювальну музику не танцюючи, як вона може бути хорошою?.. Дуже корисною є гра на барабанах. Для всіх. Володіння прийомами гри на джамбо чи там-тамах, чи бонгах дають відчуття неймовірної свободи.

Вдосконалення музичної грамотності – це частина роботи зі слухом і ритмом, надзвичайно важлива і корисна. Нотна грамота – це як синтаксис, як одна із мов. Вона існує в тому числі для пояснення й уніфікації почуттів та думок. Але ластівка співає в різних країнах, не зважаючи на їхні культури, традиції й мови. Вони її не обмежують. Кожна із цих, перерахованих, глав має бути дуже добре засвоєною. Це як прийоми в східних єдиноборствах, володіння якими має бути доведеним до автоматизму.

Отже, важливий загалом – цілісний підхід. Він має включати, окрім перерахованого, ще й сольфеджію. І тут важливо розуміти, що так, неможливо досягнути неосяжне, але можна його поступово пізнавати.

Наприклад: більша частина прогресивної рокової музики насправді написана на ґрунті пентатоніки – ще про неї кажуть: «китайської народної музики». І коли це по-справжньому зрозуміло, відкривається багато можливостей, які можна задіювати у власній творчості.

І, звісно ж, це стосується не лише музики. Справа в тому, що існують глобальні й всеосяжні закони гармонії і краси, які необхідно відкривати для себе, а через власну творчість показувати іншим. Це в усі часи найбільш гідне служіння художника. Необхідно намагатися бути уважним і дивитися навколо себе. При тому, робити це не бездумно погоджуючись на все, але й аналізувати поточний момент. Бути пробудженими. Не спати.

Не «Як?», а «Що?»

В професії звукорежисера, так само як і музиканта, надзвичайно важливо розуміти не те, як писати музику, а що саме писати. Не як створювати, а що створювати. Виключно інтуїтивно творити – цього, в принципі, достатньо. Але з часом виникатимуть питання більш прагматичного характеру: а чи варто цим займатися?.. Чи потрібно це комусь?.. І, чи потрібно це мені?..

Застосуємо діалектичний підхід, тобто, взаємини єдності й боротьби протилежностей. Опонентна теза і антитеза породжуватимуть синтез. В межах синтезу знову виникне опонента. Розглядаючи історію мистецтва, музики, культури – спостерігаємо саме такі процеси й явища. Існує два підходи до трактовки цих процесів: ідеалістичний і матеріалістичний.

Ідеалістичний досліджує розвиток ідеї. Наприклад, в «Філософії історії» Гегель (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) доводить, що головна ідея існування Римської імперії в кристалізації впевненості суспільства, що держава є більш важливою, ніж конкретна особистість. Тоді це сталося вперше в людській історії. В стародавній Греції, що, як відомо, передувала Римові в часі, головною цінністю була людина. Після Риму – бог.

Матеріалістичний підхід говорить про те, що джерелом перетворень є матеріальні тенденції, засоби, ресурси, виробничі відносини. Тут і далі, коли говоримо про історію – розуміємо мистецтво.

Історичні умови нікому не диктують, в якому напрямку і як творити конкретному художнику. Історичні процеси діють і впливають дещо в іншому масштабі. Історія створює себе руками людей, – казав все той самий Гегель.

Тріада суспільних цінностей «людина – держава – бог» при кожній зміні історично-культурної епохи виносить на вершину цього трикутника інше поняття: Стародавня Греція – людина; Римська імперія – держава; епоха Середньовіччя – бог.

Епоху Середньовіччя давно й звично називають темними часами, хоча це є достатньо умовно, та й не достатньо правильно. Адже «темна» естетика Середньовіччя має потужне й розгалужене коріння. Так, її ідеологією є прославляння й звеличення божественного початку – ідеалу. Але саме в період Середніх віків людство зробило значні кроки в своєму розвитку. Саме в ці часи сформувалися династії й суспільства переважної кількості

європейських держав. Та й розвиток мистецтв та науки зовсім не стояв на одному місці.

Племена варварів, як їх називали римляни, хоч і зруйнували їхню імперію та призвели до зміни правлячих еліт, однак принесли із собою до Європи небачений до того часу імпульс, що став детонатором незворотніх історичних змін глобального характеру. Прихід і ствердження нової безкомпромісної релігії хоч і призвело до занепаду попередніх культів, однак не знищило старі надбання в мистецтві й культурі, намагаючись асимілювати їх, підлаштувати для використання у власних потребах. Римські імперські звичаї нікуди не поділися – вони були занадто привабливими для нових еліт, щоб просто так від них можна було відмовитися. Модель розподілу матеріальних благ, за якої сюзерен, церква та еліти просто мали взаємно підтримувати одні одного, вибудовуючи практично непорушну систему влади в тогочасному суспільстві, була занадто вигідною й привабливою. Нарешті, саме Середньовіччя явило світові неперевершене в своїй досконалості явище Готики в мистецтві та культурі. І все це в той час, коли на вершині згаданого трикутника цінностей виявився бог – ідеал, пізнати якого неможливо і шляхи якого несповідні.

Відродження – це ніби пігулка пам'яті, що її проковтнувши, людство прийшло до розуміння й бажання наслідування, повторювання, переосмислювання мистецтва греко-римської доби.

Сьогодні кожен інтелектуал, чи людина, що себе такою вважає, та й взагалі будь-яка творча особистість безкомпромісно має вивчати і розумітися на давньогрецькому мистецтві, культурі, історії, філософії. Адже саме там, серед Героїв і Епосів міститься культурне й інтелектуальне коріння людської цивілізації.

Колись навіть елліни казали, що їхні часи вже не ті. Пам'ятаємо, що елліністичний період в давній історії є вже більш пізнім. Гармонійний розвиток особистості та її реалізація – ось, що було найбільшою цінністю стародавньої грецької цивілізації. Ідеалом – вважалася її цілісність, а мистецтво – дзеркалом ідеалу. Фрігійський лад в музиці – і сьогодні є найбільш духовним. І це при тому, що пік розвитку давньогрецької культури приходить на час після розпаду імперії Олександра Македонського.

Просто так влаштовано, що мистецтво трохи запізнюється, наздоганяючи історичні події й явища та призводить до виникнення незбагненого почуття ностальгії за ідеалом. Через це художник завжди хоче не досягти чогось нового, а досягти того, що вже колись було.

А далі був Рим. А далі Середньовіччя, під час якого цієї гармонії і краси попросту не було, бо їх замінив запропонований елітами ідеал. Тому що «трикутник цінностей» вивів на вершину поняття «бог».

Людина епохи Відродження вже могла отримати освіту, використавши підхід до духовної освіти. При цьому така людина вже не обов'язково мала бути аристократом. Культура Відродження базувалася на культі знання. Мистецтво намагалося звернутися до своїх витоків, до давньогрецької культури. Люди почали звертати увагу на мистецтво, якого й після тисячі «темних років» у Європі було вдосталь, ним навіть інколи підпирали брами хлівів.

Приклад із сучасності для порівняння: Чи часто ви слухаєте музику (умовно) Баха (Johann Sebastian Bach), яка сьогодні є абсолютно досяжною в будь-яких обсягах і виконаннях, чи просто не звертаєте на неї увагу?..

Люди епохи Відродження намагалися копіювати і відтворювати. Під час відтворення задіявалися нові на той час технології й інструменти. Вплив творів мистецтва на людське сприйняття став навіть глибшим, ніж у класичних взірців. З'явилася можливість виражати набагато глибші почуття й більш різноманітні стани в мистецтві. Портретний живопис Відродження (так само, як і портретна кінодокументалістика сьогодні), зображають людину в її глибині й багатогранності, а майстерність художника і тоді, й тепер – в спроможності створити цілісний образ. Саме в епоху Відродження виникло розуміння того, що образи цінні тим, що їх потрібно довго зчитувати. І це, знову ж, стосується будь-якого мистецтва.

З точки зору ідеї, Відродження сталося від того, що людина, перенаситившись релігійними наративами, звернула увагу на себе. Виникло непереборне бажання бачити бога не на небі, а в очах зустрічної людини, а в очах художника – не маляра, а творця.

З точки зору матеріалізму, відбулася зміна історичних формацій з посиленням одних тенденцій і проявів та послабленням інших. Мистецтво завжди відроджується за деяких умов, але на нових витках спірального розвитку. Не кожна криза здатна призвести до відродження, а лише та, яка призводить до боротьби старих і нових тенденцій і поглядів. При тому, що процес може бути спрямованим як у вигляді прогресу, так і у вигляді регресу.

За всіма відчуттями й передбаченнями, «Нове Відродження» на порозі. Сьогодні є абсолютно чіткі передумови для прогресу та, водночас, старі принципи і тенденції, як завжди, тягнуть назад. Неможливо постійно

жити «в кредит». Всі історичні протиріччя мають в собі економічну складову.

Ідеологи кажуть про толерантність та мультикультуралізм; Азія не хоче прийняти такий уклад, хоче нав'язати своє бачення та глобальну міграцію; традиційність нарощується – натомість глобалізм не пропонує вирішення проблем традиційності, а традиційність не вирішує питань свободи. Так, існують передумови для виникнення чогось нового, однак це нове не може народитися вже вісімдесят років існування постмодернізму. Глобальна фінансова криза 2008 року не призвела ні до чого; пандемія і велика війна в Європі нічого не навчила людей...

Про що ж ми тут і зараз розмовляли, як не про музику та звукорежисуру?.. Ви художники і творите тут і тепер для себе чи для когось, отримуєте за це гонорари чи не отримуєте за це нічого... Технології й інструктивна база нині є абсолютно доступними. Але. В світі вже існує тенденція до попиту на музику, яка б давала уявлення про ідеал. І, нарешті, на горизонті замаячила криза постмодернізму. Світ і суспільства дозріли до нового мистецтва, яке б мало в собі не лише форму, але й зміст. Зміст нового мистецтва формується просто зараз і просто тут. В цей момент. Мистецтво з'явиться не сьогодні, а завтра, мистецтво завжди трішечки затримується. Ніхто не знає напрямків пошуку, але існують інструменти впізнавання нового. Можливо, ми чекаємо нове високе мистецтво в сучасній формі.

Як це все застосувати на практиці? Створювати музику, більш усвідомлено, якісно, глибоко і вдумливо. Продумувати плани й обирати стратегії. Ось один із таких планів: є середньостатистичний музикант, він слухає улюблену музику, намагається їй наслідувати, пише музику в цій манері, та при цьому він лише відтворює те, що вже було зроблене до нього. Він працює, спираючись на щось зовнішнє, мавпуючи, не вдаючись в сутність. Йому недоступні ні життєвий досвід його взірця, ні його психічні особливості, ні смаки, ні принципи його освіти. Виходить, що наслідується лише форма. Від того його творчість і буде вторинною. Тобто, формальною. І ось наші такі дослідження покликані впорядкувати правильні процеси творчості, коли музикант, звукорежисер – художник має певну ідею (зміст і форму) і розуміє, як із цим матеріалом далі працювати. Усвідомлює певну форму і розуміє механізми існування зв'язків між формою і змістом, щоб не скочуватися до простого, елементарного мавпування.

Питання для самоперевірки.

1. Яким чином ви могли б описати відчуття внутрішнього резонансу в творчості?
2. Як відчуття ритму й музичний слух розширюють можливості створення мистецьких доробків?
3. Чи можете ви щось сказати про явище, що отримало назву "Нове Відродження"?
4. Як на вашу думку, чи дозріло людство до "Нового Відродження"?
5. В яких формах та ідеях "Нового Відродження" може себе виявити?

Про записану музику в знаках і сигналах

Технології запису відокремили музику від майданчиків, де вона мала б виконуватися. Кожна музична форма, кожен жанр музики найкраще звучать у визначеному середовищі, на тих майданчиках, для яких вони призначені. Плеєри й навушники стали складовими частинами дизайну повсякденного, звичного простору. Людина сама тепер формує саундтрек свого життя. Воно перетворилося на кіно і ми – його творці й водночас глядачі, – можемо змінювати музику, кожної нової миті перетворюючи мелодраму на бойовик і навпаки. У кожного тепер власний фільм відбувається в його свідомості. Сучасний філософ Теодор Бах (Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno), назвав це становище речей «самотністю з акомпанементом». Музика в цьому випадку допомагає нам створити лише ілюзію, начебто ми не самотні. Музика часто звучить просто в наших головах. Напевно, якась частина мозку віддана виключно музичній пам'яті і містить в собі не лише повсякчасні звуки, а й фрагменти пісень, «в основному записану музику, яку ми колись чули». Ці фрагменти – такі собі вузли в мережі пов'язаних спогадів. В пам'яті кожної людини є такі музичні номери, що з'єднують її з яскравими, формуючими спогадами. Дія такої музики дуже схожа до дії запахів, що витягають із неймовірних глибин пам'яті назвні найтонші і найсуттєвіші спогади й миті минулого.

До речі, мистецтво створення вишуканих, преміальних парфумів в останні роки експериментує з зовсім неочікуваними комбінаціями складових. Але ці експерименти призводять до унікальних витворів. Чого вартують аромати від бренду Jusbox, в яких традиційні складові поєднані з запахами дорогих напоїв, сигарного диму, теплої шкіряної диванної оббивки і справжнього платівкового вінілу, створюючи атмосферу елітних музичних клубів 60 – 70-х років.

Подібним чином діють і звуки, по суті будь-які, що стали в житті конкретної людини супроводом до визначних ситуацій. Видатний психіатр Олівер Сакс (Oliver Wolf Sacks) у своїй визначній роботі «Музикофілія» поміж багатьма іншими явищами докладно розглядає й досліджує такі феномени, як музичні припадки, страх музики, музикогенна епілепсія, нав'язливі мотиви, пісні-паразити й прилипливі мелодії, музичні галюцинації і таке інше.

Сьогодні музика стає все більш дематеріалізованою: сьогодні вона втрачає своє матеріальне втілення у плівках, платівках, касетах і т. д. Вона перетворюється на файли й потоки цифрових даних, що не мають

матеріальності. Та, можливо, цей стан музики більш відповідає її природній організації, за якої музика є лише в той момент, коли вона звучить.

Технології нині замкнули коло свого розвитку. Після більш ніж півтори сотні років розвитку звукозаписувальних технологій ми нарешті повертаємося до того стану, з якого починали: століття технологічних інновацій і оцифровки музики майже випадково підкреслило її соціальну функцію. Насправді ми ще продовжуємо ділитися музикою з друзями (та вже не дисками чи касетами, а лінками), при цьому ми все більше почали цінувати живі виступи. Свого часу технологія пішла шляхом, в кінці якого вона цілком сама себе знецінить.

Так, технології корисні і зручні, марно й безглуздо їх заперечувати. Та вони врешті зменшують свою власну цінність, збільшуючи цінність того, що вони не здатні схопити й передати. Технології змінили музику: процеси її створення і сприйняття. Вони також перенаситили світ музикою. Світ просто переповнений записаними звуками. Ми звикли платити за музику або робити (саме робити) її самотужки.

Раніше виконувати, чути і переживати музику було виключним, рідкісним і особливим досвідом. Тепер вона всюди. А тиша – це велика рідкість, за яку ми згодні платити і якою прагнемо насолоджуватися.

Семіотика – галузь людської думки, що займається вивченням знакових систем, будь-яких: від дорожніх знаків до різних людських і не людських мов. Звуки, що нас оточують, дуже часто, якщо не завжди, насправді є знаками – починаючи від автомобільного сигналу і аж до складних систем, таких як людські мови чи музика. І все це може сприйматися як певні повідомлення. За визначенням одного із основоположників семіотики, американського філософа Чарльза Пірса (Charles Sanders Peirce), звуки можуть сприйматися як повідомлення, що піддаються інтерпретації. Тут дуже важливим є момент інтерпретації. Є певний сигнал, є той, хто його отримує, і він же його – тобто цей сигнал – може інтерпретувати і сприйняти. Звукові сигнали, як правило, вибудовуються в цілі картини (атмосфери, ситуації, події і так далі), що несуть у собі вже більш складну й розгорнуту інформацію про світ. У цьому зв'язку є сенс ще раз згадати й про звукову пам'ять. Образи в ній можуть з'являтися ще в ранньому, несвідомому дитинстві, у період імпринтингу, і зберігатися часто незмінними все життя. На сьогодні тема звукової семіотики і звукової пам'яті все ще недостатньо досліджена. Звукорежисери із звуками як із знаковими системами працюють постійно, але стрункої й

сформульованої теорії на цей рахунок все ще немає. І зараз ми не можемо її ось так «зненацька» запропонувати, та можемо поглянути на те, для чого таке знання нам може знадобитися.

Звукозапис став таким собі черговим переламним моментом людської історії, зокрема і людського усвідомлення в цілому. З появою перших звукозаписувальних інструментів людина, по суті, припинила слухати звук в його первинній неповторності. І це стосується як людського голосу, так і музики. Люди отримали можливість повторити факт звучання. В результаті цього сьогодні вже ставлення до записаного звуку є більш шанобливим, ніж до звуку в реальному часі, у нотному чи в алфавітному записі. Сьогодні існує популярний погляд, що з появою звукозапису, телебачення, засобів масової комунікації людство повернулося до «усної ери» свого існування (до ери усних взаємостосунків), і світ перетворився на «глобальне селище» (концепція канадського культуролога Маршала Маклюєна (Herbert Marshall McLuhan)).

Однак на цю ситуацію можна поглянути зовсім інакше, і думка про те, що сьогоднішній світ це повернення до ери усних взаємостосунків, може здатися наївною, якщо закликати на допомогу думки французького філософа Жака Деріда (Jacques Derrida). Однією із найважливіших тем його досліджень є тема писемності. Він достатньо переконливо доводить, що письмо не обов'язково має проявлятися через папір і олівець, але, головне, – через сам момент фіксації матеріалу. І саме це є основною особливістю письма. За цим твердженням, людство, входячи в різні медіа, все далі занурюється в знакові системи, в сферу семіотики, і, відповідно, в галузь письма. Просто це письмо набуває інших видів і вигляду. І коли ми сьогодні чуємо думки про те, що зображення 3d або звук 5.1 наближають нас до природного сприйняття світу, можливо, все виглядає зовсім навпаки. І чим далі ми опановуємо ці формати, тим більше ми занурюємося в царину художніх образів і знаків. В будь-якому випадку така концепція теж має право на існування.

І, напевно, однією із найважливіших особливостей звукозапису є не той факт, що ми маємо можливість фіксувати звук і потім його відтворювати, а те, що ми перебуваємо в площині, де можливо створювати безмежні звукові нашарування, полімпсести, де звуки чи складові звуків можуть бути видалені, наближені, прискорені, сповільнені, зсунуті за частотою й фазою звучання і так далі. Ми можемо створювати колосально складні звукові полотна. Перші композитори електроніки, «конкретники» Карлхайнц Штокгаузен (Karlheinz Stockhausen), Стів Райх (Stephen Michael Reich), П'єр Булез (Pierre Boulez), Едгар Варез (Edgar Varèse); в Україні вперше, на

імперських територіях, ще на стику 50 – 60-х років минулого століття – Леонід Грабовський, Валентин Сільвестров (Валентін Васильович), Віталій Годзяцький (Віталій Олексійович), Святослав Крутиков (Святослав Леонтійович) – ці всі люди інтуїтивно відчували цей неосяжний потенціал звукозапису.

І таким чином поступово просто звук став не менш важливим, ніж сама музика, а іноді – для створення того чи іншого художнього образу – й більш важливим. Визначний композитор, музичний теоретик і продюсер, музикант, художник, один із засновників музичного напрямку ембієнт Брайян Іно сказав наступну думку: «До сьогодні я не перестаю дивуватися тому фактові, що з появою кіно нікому не спало на думку називати кінематограф «відзнятою на камеру театральною виставою». А у випадку, коли музику записали на носій, і з'явився, по суті, новий вид мистецтва, в якому музикант отримав можливість багатошарового запису, і далеко не завжди це можна повторити «наживо». Однак чомусь ми вперто продовжуємо це все наполегливо називати музикою. Записана музика, – каже Іно, – це вже не музика. Тут потрібне нове визначення».

Відомий піаніст Глен Гульд (Glenn Herbert Gould) свого часу стверджував, що до 2000-го року концертні зали себе вичерпають і зникнуть. Він вважав, що лише в студії можна досягти бажаного результату. Тут сама логіка Гульда зайвий раз доводить колосальну різницю між двома «видами музики».

Цю полеміку можна продовжувати, але слід зазначити й про зворотній бік розвитку технології. Звукозапис від самого свого початку існування сприяв розвитку легких жанрів. Складна симфонічна музика на ранньому етапі програвала маленьким складам музикантів навіть виключно із технічних причин: звучання із спотвореннями, занадто великий динамічний діапазон не вміщувався в технічні можливості тракту і так далі. Але і сьогодні симфонічна музика теж програє, тому що той самий динамічний діапазон не є бажаним вже через інші причини, бо люди сьогодні слухають музику зовсім інакше – не так, як це було ще декілька десятиліть тому. Вона звучить як акомпанемент в автомобільній пробці, як супровід прогулянки чи тренування в парку або на спортивному майданчику, і людина, що приносить додому платівку і сидить якийсь час перед колонками, часто вже сприймається як трохи дивна. Широта можливостей, у тому числі й прослуховування музики, призводить до того, що вона не слухається альбомами, програмами чи концертами, а переважно в режимі «шафл»

прослуховуються хіти. Тут наявність великої кількості обладнання призводить до стандартизації і урівнювання звучання дуже різних творів.

А що ж для нас означає звук, для якого ми не маємо визначених асоціацій? І чи може в сучасному означеному й промаркованому світі в принципі сприйматися такий звук?

В літературі існує відомий приклад. В одному з оповідань Редьярда Кіплінга (Joseph Rudyard Kipling) персонаж ночує в невеличкому готелі в крихітній кімнатці, де йому всю ніч не дає спати звук, який той проасоціював як стукання більярдних куль. І він усю ніч дивується, яким чином в такій маленькій кімнатці міг поміститися більярдний стіл, та ще й із гравцями. Вранці з'ясовується, що всю ніч звичайна миша катала на горіщі якийсь дерев'яний корок. Маємо яскравий приклад підміни значень. І цікаво, що такі речі вже давно застосовуються тим самим кінематографом. Звук в кіно далеко не обов'язково має бути ілюстрацією зображення. Він може бути контрастним до зображення, може існувати паралельно із зображенням, а іноді може й витискати собою зображення. Звук, що не є однозначним, що не є прямим супроводом та ілюстрацією до зображення дуже яскраво застосовувався найвидатнішими майстрами кіно. Звук підкреслює або й веде ту лінію, яка для автора стрічки чи й іншого твору мистецтва стає найбільш важливою чи й головною. Наприклад, такою незрозумілою гітарною масою є партії у деяких альбомах Лу Ріда (Lewis Alan Reed) або Ніла Янга (Neil Percival Young).

Навчитися чути кожен із знайомих і звичних звуків як дещо «дике», незнайоме і непроасоційоване; спробувати вміти відчистити звук від кліше, від банальностей і усвідомити, що кожен звук може бути дивним, неповторним і неочікуваним. Якими звуками насправді й є – саме це можна називати надзавданням у звукорежисурі.

Перед звукорежисером під час роботи завжди стоїть вибір: чи піти широкою, гладкою, і прямою дорогою загальноприйнятих кліше, норм і правил, чи поставитися до звуку як до експерименту, як до елементу, що може стати частиною неочікуваного контексту, коли звичний звук може раптом виявитися зовсім-таки не звичним.

Питання для самоперевірки.

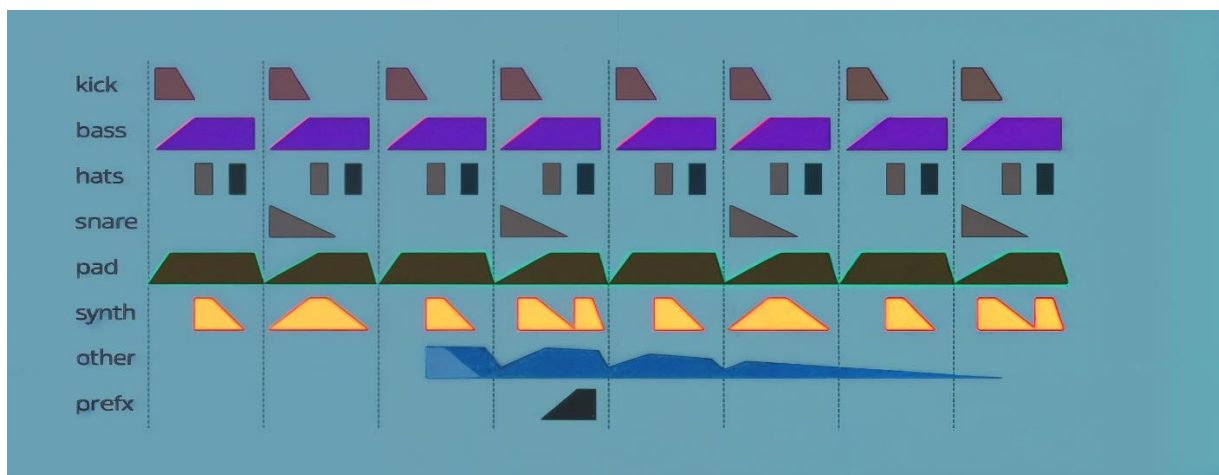
1. Яким чином можна поєднати семіотику й музичне мистецтво як семіотика вивчає й пояснює музику?
2. Безасоціативний звук: чи можливий він, яким чином його впізнати й описати?

Грув та його моделювання

Грув – це відчуття часу в побудові музично-ритмічних конструкцій. Це не барабанний малюнок. Це поняття є набагато ширшим. Не має значення, яким розумним чи не дуже розумним словом характеризуватиметься музичний проект – головне, щоб він був хорошим. Хтось сказав, що грув і ритм в музиці – це її дихання. І лише коли всі партії дихають злагоджено, настає справжня магія звуку. За допомогою грамотного налаштування ефектів та розташування елементів можна досягти єдиної, збалансованої роботи всіх партій. І це не лише сайд-чейн компресія.

Отже, грув – це не лише сполучення бочки й басу. Це й розташування елементів – чергування тиші й звучання, наповненості й порожнечі. Природа влаштована таким чином, що коли є вдих, завжди має бути й видих. А це й є чергування порожнечі й наповненості. За аналогією – звернімо увагу на монтажну фразу в побудові відеоряду.

Для облаштування груву в музичному творі, почнімо з розташування елементів у аранжуванні треку.



Умовна схема побудови кількох тактів музичного твору.

Ось спрощене уявлення суті техніки організації груву в музичному творі. Музика – це не лише звуки, але й простір між ними. Саме чергування порожнечості й наповненості, напруження й розслаблення складає дихання музики. Розумний баланс між пустотами і наповненістю – ознака майстерності, яка є в будь-якій хорошій композиції. В представленій схемі бас є відображенням бочки. Це і є видих і вдих. Між ними є невеличкі паузи, що дозволяють перевести подих. Хай-хет нагнітає енергію вдиху. Снейр наповнює видих вже на другому рівні груву. Пед вібруючи через сайд-чейн, заповнює порожнини в диханні. Партія синтезатора, ніби, розбавляє дихання,

робить його не таким нав'язливим. Ефект тут потрібен для підкреслювання і конкретизації всієї побудови.

Сполучуваність звуків, тембрів, частот так само вибудовує ґрув (дихання), лише на іншому, частотному рівні. В паузі між низькими звуками може бути високий звук, і він не завадить низькочастотному диханню. Ось, власне, це і є інший рівень дихання. Він є спільним для всього треку і окремим для різних діапазонів.

Майстерністю є дотримання ґруву саме в різних діапазонах окремо, що в сумі складаються в ще більш цікавий ґрув.

Специфічним налаштуванням ефектів можна вплинути на побудову треку, але вже на більш тонкому рівні. Цей процес має відбуватися після розстановки і сполучення звуків. Основний ефект для дихання, звісно, – компресор.

Спочатку компресор – це ущільнювач звуку. При подальшій шліфовці, ним можна керувати диханням музичного твору. Перерахуймо декілька можливостей використання компресора в цьому зв'язку. Перша – це чотири варіанти сайд-чейн компресії.

А) Підхід «явної компресії», коли чітко відчувається сайд-чейн компресія. Наприклад, в техно.

Б) Прихована компресія – застосовується на зведенні на окремих партіях і підгрупах. Це, знову ж, більш тонка шліфовка, що дозволяє отримати більш наповнений і водночас чистий мікс. Добре працює такий підхід, якщо керуючим сигналом є бочка. Дія при цьому не настільки радикальна як у техно. Компресії такої потрібно зовсім небагато. Однак, якщо таким чином опрацьовано кілька підгруп – це може дати непоганий результат.

В) Складна сайд-чейн компресія створюється використанням не чутного в основному треку джерела сигналу яке можна налаштувати на власний розсуд на будь-яке звучання. Відповідно, його вплив на динаміку компресованого треку буде цілком залежати від нього самого. Використовувати для цього бочку із треку не можна, бо більш важливим в даному випадку є її основне звучання. А от використавши сторонній сигнал, наприклад, синтезатора, що ніяк не пов'язаний з досліджуванним бітом, отримуємо дуже характерний, незвичний ефект впливу, не пов'язаний з динамікою треку. Це створить додатковий пласт дихання в треку. Окрім того, ми маємо можливість рухати таку компресію в часі.

Г) І ще один, ще більш точний спосіб складної сайд-чейн компресії – це ручна емуляція. Цей спосіб відкриває ще більше можливостей. Просто використовується гучність, якийсь додатковий плагін в ланцюжку, щоб не задіювати основну гучність, бо вона є більш важливою при зведенні. Просто вмикаємо автоматизацію, наприклад, на новій доріжці і вже вручну вимальовуємо ту динаміку, яка нам необхідна. Це були способи сайд-чейн компресії.

Наступний спосіб задіювання компресії – тонке налаштування параметрів для «відловлювання груву». Саме «відловлювання», бо жодні рекомендовані значення – не бажані й даремні. Тут все залежить від динаміки партії, від ритму, темпу, наповненості композиції іншими елементами. Надто багато факторів, щоб давати якісь рекомендації й рецепти для встановлення параметрів. Тому найкраще – це навчитися чути компресію і підлаштовувати її під кожен конкретний випадок у партії окремо.

Можна, звісно, скористатися наступним популярним рецептом. Почнімо по-порядку: атака й реліз – на «нулі»; рейшью – на максимумі, трешолд – досить відчутний. Далі робимо все на слух: починаємо з атаки (позбавляємося характерного неприємного тріску), атака має бути короткою; потім підіймаємо реліз... І вже тут має з'явитися перше відчуття дихання. Потім підбираються нормальні значення рейшью і трешолд. Однак, зрозуміло, що такі рекомендації – це просто надто загальні слова.

Мікро і макро рівні дихання – це ще одна цікавинка – наявність дихання не лише по вертикалі частот, а й по горизонталі часу. Наприклад, в кожному такті може бути по чотири вдихи й видихи, виражених чотирма ударами бочки і чотирма відповідями басу між ними. При цьому в квадраті з чотирьох таких тактів може бути два великих вдихи й видихи, виражених лідируючими партіями. Що перебувають вже в іншій площині частот. І це лише один з можливих прикладів. А таких дихальних циклів в межах одного треку можна прослідкувати чимало.

І чим цікавіше будуть складеними ці різні рівні дихання, як зокрема, так і загалом, тим цікавішим напруготів вийде трек.

Отже, це лише основні способи створення дихання музичного твору. Існують й інші. По суті, будь-який ефект впливає на дихання треку: реверберація, затримка, ритмічна фільтрація – все це також слід розглядати в контексті побудови груву. Таким чином можна чергувати вдихи й видихи, наповненість й пустоти. І далі використовувати цей принцип з будь-яким ефектом чи прийомом.

Питання для самоперевірки.

1. Як би ви особисто означили явище ґруву?
2. Якими інструментами можна створювати ґрув у музичному творі?

Звукорежисура – це не обладнання

Чому так відбувається, що будь-яка розмова про звук врешті зводиться до обговорення обладнання: мова заходить про плагіни, прилади обробки, пульти, мікрофони, – тобто, 90% всіх звукорежисерських розмов – це розмови про технології. Сьогодні щоб просто тільки об'їхати навколо території однієї із найвідоміших виставок звукового обладнання ISE в Амстердамі, або іншої – Music-Mass у Франкфурті на Майні, – знадобиться біля 15 хвилин. І це лише об'їхати навколо. Щоб оглянути один-два павільйони – декілька годин. І при цьому з кожним роком кількість обладнання зменшуватися не буде. З'являються все нові компанії, нові бренди. І все це влаштовано так, що техніка завжди вимагає виробництва нової техніки. Лише дуже не часто якийсь елемент «звукової кухні» нині знімається з виробництва. Постійно з'являються нові версії старого обладнання, апгрейди, вдосконалення, і ніхто не заявляє, що от той чи інший продукт досяг піку своєї досконалості й далі вже розвиватися не може. Людина, що починає займатися роботами зі звуком і приходить в студію, виявляється в ситуації набагато складнішій, ніж була років 20-25 тому, вже не кажучи про середину минулого сторіччя.

Та якщо на цю ситуацію поглянути з іншого боку, то, за висновками німецького філософа Мартіна Хайдегера (Martin Heidegger) і його формулювання «Питання техніки», людина вже апріорі перебуває всередині технологічного світу і розглядає, в нашому випадку, звук як щось, що розуміється за посередництва техніки. Тобто, в якийсь час інструмент перестав бути інструментом, а світ став частиною цього інструменту (за життєвою логікою: Міст через річку є просто інструментом для того, щоб перейти на інший берег, а гідростанція, що пов'язана з цим мостом, існує для того, щоб інтегрувати річку в енергосистему).

Але при цьому на звук можна зважати зовсім з іншої точки усвідомлення: його можна усвідомлювати з точки зору сприйняття, що не спирається на якісь технологічні підходи. Ситуацію, перенасичену технікою, в якій сьогодні перебуває звукорежисер, відомий фізик Вернер Гейзенберг (Werner Karl Heisenberg) описав так: людство виявилось в позиції капітана судна, корпус якого закутий в сталь та залізо, а компас вказує на стальну масу самого судна. Коли ми починаємо розмову про звук із обговорення техніки, вона завжди буде починатися не з початку. Вона буде починатися з середини.

Вражає також те, що цей технологічний світ ніяк не залежить від розмірів студії. Може здатися, що в маленькій студії, де є обмежена кількість обладнання є менше можливостей для вибору того чи іншого мікрофона і більше нагоди задуматися про якісь творчі моменти. Однак, це не завжди так. Працюючи в великій студії завжди є можливість більш широко поглянути на вирішення конкретних завдань і «відсіяти» непотрібну для цього техніку. Працюючи в оркестровому залі, спеціаліст замислюється не лише про мікрофони, преампи й таке інше, але й про акустичні моменти. Та при всьому цьому ми все одно не виходимо за рамки технічного світу.

Відмінністю роботи з аналоговою консоллю від роботи в програмі є, між іншим, і нескінченна суперечка аналогу й цифри, маючи на увазі різницю звучання. Та, напевно, не менш важливим моментом є можливість під час зведення просто прибрати фейдери і почати мікс спочатку. Власне це те, що практично ніколи не робиться при зведенні в комп'ютері: тут ми не переводимо всі віртуальні фейдери в «нуль», ми постійно вносимо зміни в уже існуючу сесію. Ми не починаємо мікс спочатку. Це не погано і не добре. Це просто два принципово різних підходи до зведення. Працюючи з пультом, ми менше розглядаємо деталі. Працюючи з комп'ютером, ми зосереджуємося на деталях.

Є дуже відома книга Боба Каца (Bob Katz) «Мастерінг аудіо» (має дуже багато корисної для роботи інформації і заслуговує бути настільною книгою в кожного фахівця-звукорежисера). Але підзаголовок цієї книги: стань господарем звуку. Якщо над цим замислитися, то спливає наступне: і цей погляд походить від французького філософа Рене Декарта (René Descartes), що сформулював те, що ми зараз розуміємо як науковий погляд на світ, і частиною якого є техніка, як інструмент науки в першу чергу. Декарт запропонував поняття «суб'єкт». Суб'єкт — дослідник, перед яким розгортається світ як предмет його дослідження. І для того, щоб наука стала наукою, людина повинна мати погляд на світ (а в нашому випадку на звук), як на щось, що можна виміряти, обчислити і відповідно працювати з цим. Це означає, що все, що не вимірюється і не обчислюється, в фокус цього погляду не потрапляє і залишається на периферії.

У зв'язку з цим є сенс згадати вислів звукорежисера Хайдена Бендела (Hayden Bendel). На запитання умовного учня, які ви зараз додали частоти, умовно, на бас-гітару? Він надягав окуляри і казав: Зараз, зачекайте, я подивлюся. Коли ж його запитували: А чому ви саме ці частоти додали? Він відповідав завжди дуже просто: Тому що це гарно звучить. І це була не зарозумілість, а цілковито чесна відповідь. Чому саме це звучить гарно? За

логікою: досвідчений звукорежисер, йому не потрібно дивитися на позначення частот і аналізатори. Але це не повна відповідь. Звичайно ж, ми завжди можемо апелювати до мистецтва, а звукозапис – завжди між наукою і мистецтвом. І якщо наука є тим, що накопичує знання, то культура – це є те, що накопичує цінності. При цьому цінності – це завжди те, що має свою ціну. І якщо, як відомо, ціна може виникнути, то вона ж може і втратитися. У цьому зв'язку Фрідріх Ніцше (Friedrich Wilhelm Nietzsche) свого часу ввів концепт «переоцінка цінностей».

Музика, як вона зазвичай розуміється, дуже рідко має бути схожою на те, що зустрічається в оточуючому світі. Музика рідко буває конкретною і про щось конкретне оповідає. Музика із самого початку явила себе як досить абстрактну структуру. Емоції від одного й того ж музичного твору можуть докорінно відрізнятись. І люди не можуть збагнути механізми такої диференційованої дії музики. Розкладання музики на частоти ніколи не допоможе зрозуміти музику до кінця. І неможливо достеменно прорахувати, яким чином музика має впливати. Тому що чіткого і зрозумілого критерію її дії не існує. Сприймаючи музику, ми часто потрапляємо в ту царину, коли звичні й зрозумілі сенси відсутні. Із такими поняттями, що перебувають «до сенсів», напевно, працює філософія. І будь-який звук в такому випадку є абсолютно неясним.

Цей погляд ілюструє усвідомлення, що завдання, які ми вирішуємо в різних ситуаціях, можуть бути дуже абстрактними. Наприклад, завдання: персонаж плаче під дощем, і його сльози мають бути підкреслені певним звуком, і не традиційними кришталевими дзвіночками, а контекстно і контрапунктично. В такому випадку вираховувати жанр, частоти і так далі є поза всіляким сенсом.

Щоб відчувати царину звуку, що перебуває «до сенсів», доведеться полишити сферу техніки, а можливо і взагалі сферу звукозапису в найширшому розумінні цього поняття. Для цього потрібно звернутися до царини рефлексій, що призведе до абсолютно неочікуваних відповідей із інших галузей знань і відчуттів. І тепер ми й згадуємо про семіотику звуку і поки що ще не згадані феноменологію й онтологію звуку. Дійсно, однією із тез розмови про семіотику є те, що візуальне сьогодні має більше значення і більший вплив на середньостатистичну людину, ніж звукове. І тема звуку незаслужено залишається поза увагою. Зрозуміло, що в якійсь мірі це дійсно так. Візуальне дуже часто відволікає нас від звукових факторів. Наприклад, коли відбувається зведення для концерту, всім відомо, що якщо його будуть ще й дивитися, окрім як слухати, то в такому випадку можна собі дозволити

певну кількість «послаблень», яка просто не буде поміченою. Ось документальний факт на підтвердження сказаного: дослідник, музикознавець і композитор американець Девід Тупп (David Toop) в своїй книзі «Мистецтво Звуку» описує, як одного разу зробив спробу відвідати концерт автентичної бразильської музики. При цьому потрапив на цілковито комерційний концерт, під час якого не міг відірвати погляду від абсолютно однакових складок на кольорових сорочках виконавців. І музика для нього просто перестала існувати, від слова «зовсім», на цьому концерті. Згадаймо при цьому погляди Жака Деріда, про систему письма. Виходячи з його тверджень, фольклорний спів – це форма писемності. При якій дідусь, наспівавши онукові старовинну пісню, записав її на його мозкову підкірку. А той вже цю пісню відтворює, тобто репродукує. Усне мовлення (всілякі пояснення, аналізування, переказування і т. д.), є вторинними стосовно цієї «писемності». Не обов'язково з цим погоджуватися, просто, це можна таким чином сприймати.

То ж, поява в широкому застосуванні новітніх комунікаційних засобів ніяк не стосується «усної ери». Вони, як і звукозапис, є більш складними формами писемності. Звідси, по суті, «ново-писемний запис звуку», що (звук) насправді є досенсовим явищем, і може виражатися не лише в музиці, але й у будь якій звуковій сфері. А технічні засоби, що покликані спростити й прискорити працю, перетворилися на засоби, що позбавили художника можливості «завершити його роботу». Натякаючи й змушуючи вдосконалювати результат. Момент фіналу сьогодні слід створювати штучно. Повторно прослуховуючи результати роботи, ми не просто оцінюємо і переосмислюємо їх, а знаходимо можливості для виправлення і вдосконалення. Саме це є прямим результатом технологізації нашого світу.

Питання для самоперевірки.

1. Як на вашу думку, об'єм ваших особистих технічних та технологічних знань вже тепер дозволяє вам активно займатися звукорежисурою чи ці знання ви плануєте розширювати?
2. Коли ви слухаєте музику, чи "вмикається" ваша уява? Які уявні образи викликають в вас ті чи інші жанри музики?
3. За якими критеріями ви особисто оцінюєте мистецькість і вишуканість творів різних видів і жанрів? Що для вас є найбільш цінним?

Звук та магія чисел

Про математику в музиці та її сприйняття

Культура є візуально орієнтованою, а за Декартом вона ще й зрозуміла і чітка. Пост-модерністичний тренд вбачає в звуці джерело погляду на світ, що виходить за рамки існуючих координат, що має викликати в осяжному майбутньому набагато більшу зацікавленість звуком в усіх сферах знань. В тому числі в філософії, як першонауці, що визначає обрії для подальших досліджень і вивчення іншими науками.

Коли з'явилася електронна музика, то один із основних посилів насправді був у тому, що за допомогою нового інструментарію створюватимуться звуки, яких не існує в природі.

Та в якийсь момент технології почали собою підміняти музику. Зараз поява нової версії операційної системи є набагато більш значною подією, ніж новий альбом улюбленого виконавця. Твори Штокгаузена і Булеза вже звичайному слухачеві не цікаві, бо технологія звуку дуже змінила сам звук, і згадані твори вже звучать не актуально.

Технологічна революція перетворюється на стагнацію в творчості. І це, на жаль, стосується не лише галузі звуку, а, напевно, будь-якої творчості.

Зрозуміло, що основою музики є звук. Музичний звук складається з основного тону й обертонів. Обертони вибудовуються за фізичними законами, що мають в собі певні математичні співвідношення. Співвідношення між музичними звуками – це не що інше, як інтервали. Інтервали є основою побудови гармонії. Всі ці поняття підвладні математичним законам і керуються ними на різних рівнях: від мікро (мотив чи біт), до макро (форма). Що розуміння цього дає нам як звукорежисерам?..

Справа в тому, що найпопулярніші ритми побудовані на тих самих пропорціях, що й акорди, мелодії й форми. Тобто – магія чисел, переведена в музику за допомогою звуку.

Звук апріорі пропонує ряд фундаментальних пропорцій, що є зручними для нашого сприйняття. За обертоновим рядом – стоять реальні пропорції частот, коли 1:2 – то це означає 220 Гц : 440 Гц, тобто октава. Далі – по інтервалах: прима – 1:1, октава – 2:1, квінта – 3:2, кварта – 4:3, велика терція – 6:5 і так далі...

НОТИ	субконтр-октава	Контр-октава	велика	мала	перша	друга	третя	четверта	п'ята
ДО	16,35	32,70	65,41	130,82	261,63	523,26	1046,52	2093,04	4186,08
ДО дієз	17,32	34,65	69,30	138,59	277,18	554,36	1108,72	2217,44	4434,88
РЕ	18,35	36,71	73,42	146,83	293,66	587,32	1174,64	2349,28	4698,56
РЕ дієз	19,45	38,89	77,78	155,57	311,13	622,26	1244,52	2489,04	4978,08
МИ	20,60	41,20	82,41	164,82	329,63	659,26	1318,52	2637,04	5274,08
ФА	21,83	43,65	87,31	174,62	349,23	698,46	1396,92	2793,84	5587,68
ФА дієз	23,12	46,25	92,50	185,00	369,99	739,98	1479,96	2959,92	5919,84
СОЛЬ	24,50	49,00	98,00	196,00	392,00	784,00	1568,00	3136,00	6272,00
СОЛЬ дієз	25,96	51,91	103,83	207,65	415,30	830,60	1661,20	3322,40	6644,80
ЛЯ	27,50	55,00	110,00	220,00	440,00	880,00	1760,00	3520,00	7040,00
ЛЯ дієз	29,14	58,27	116,54	233,08	466,16	932,32	1864,64	3729,28	7458,56
СИ	30,87	61,74	123,47	246,94	493,88	987,76	1975,52	3951,04	7902,08

Числові значення нотних частот.

Ці пропорції не придумані людиною. Вони закладені в фізиці звуку. З кожним збільшенням коефіцієнтів зменшується приємність та зручність сприйняття таких пропорцій. Для музики важливою є наявність контрасту. Сприйняття постійних консонансів – втомлює. Так само, як і втомлюють дисонанси. Це працює в інтервалах, мелодіях, гармонії і в ритмах, коли перевести співвідношення в ритм.

Зазвичай музика пишеться для певних просторів, в яких вона має звучати. Модальна музика середньовіччя й епохи відродження звучала в храмах і близьких до них за архітектурою приміщеннях. В них реверберація довга. Ноти відповідно для того, щоб не накладатися теж були довшими. Щоб не призводити до хаотичного накладання. Ця музика не лише благозвучна, а ще й така, яку звикли вважати духовною.

Африканці слухають свою музику не в приміщеннях, а, як правило, на відкритому повітрі, де реверберація відсутня. Відповідно, в ній не обмежуються можливості накладень і змішувань. Тому вона гучна, ритмічна і поліритмічна. Навіть африканська духовна музика є саме такою – гучною, ритмічною й поліритмічною. Тут входить у відмінність різне розуміння духовності. Вважається, що більша частина західної середньовічної музики була гармонійно простою. Бо складні гармонії ще не були розвиненими, та й в них попросту не було потреби в описаних просторах.

Думати, що в музиці існує прогрес і що сьогоднішня музика є кращою за позавчорашню – типова зарозумілість, зухвалість і зверхність, і егоїстичний нарцисизм сьогодення. Музика або є, або її немає. Музика минулого добре звучала в тих просторах, широко й поважно, до того ж відображення приховували неточності, коли музикант помилявся.

Музика Моцарта писалася вже для інших приміщень. В них було багато різної мішури: завіси, порт'єри, меблі, костюми, зачіски, твори

мистецтва... Це приглушало музику. Тому Моцарту нічого не залишалося як писати дуже яскраву музику, а крім того збільшити чисельний склад оркестру, щоб музика стала гучнішою.

Поведінка аудиторії – це важлива частина музичного контексту, в різні часи була різною. Джаз для залів з малою реверберацією. За рахунок цього виникає живий і яскравий грав. Музика без виконавців звучить в дискотеках. Музика з постійною гучністю, більш-менш незмінними текстурами, простими, пульсуючими ритмами підходить для стадіонів. А ще краще – метал – величні духопідйомні гімни, яким підспівують декілька десятків тисяч голосів. Салон авто це майданчик для сучасного хіп-хопу та репу. Ще одна новітня площадка для прослуховування музики – mp3-плеєр. Музика в цьому випадку має бути статичною, але дуже деталізованою.

Творчість завжди адаптивна. Так само, як і у птахів, вона інтуїтивна. Частоти за видами складають вертикальну партитуру – своєрідний оркестр тваринного світу. Уявімо собі ліс і те, як він звучить. Як звуки розподіляються за їхніми частотами по-вертикалі і, як правило, між собою не змішуються й не заважають один одному. Людський слух «зводить» цю «природну партитуру» в єдине звучання лісової атмосфери.

Кабукі, бонраку, но – умовні, «презентаційні форми» театру, на відміну від псевдонатуралістичного західного театру. Масивні продумані костюми, неприродні рухи й голоси відрізняють такі театральні форми від звичних для нас сценічних вистав. В ляльковому театрі бонраку на сцені перебуває ціла купа асистентів і вони керують ляльками майже в натуральний людський зріст. При цьому цих асистентів бачити і помічати не заведено, їх ніби не існує. Цих ляльок озвучує група чоловіків, що сидять збоку від сцени, тобто в іншому просторовому сегменті. Таким чином, персонаж є дуже фрагментованим. Його слід «зібрати до купи», «сконструювати», «провести зведення», «склеїти» у власній свідомості. Згадаймо тут поняття «суб'єктивний монтаж». Все пояснюється досить просто: на сцені все завжди має бути більшим, ніж у реальному житті. В тому числі акторська гра й інші елементи. До речі, в цьому також полягає різниця між працею акторів театру й кіно. А острівне сприйняття публікою різноманітних церемоній, у тому числі й релігійних, дуже умовне та дуже відмінне від західного. Це більше схоже на поведінку відвідувачів клубу, а не театру чи церкви. Це – інтеграція в життя. Все тут пов'язане між собою і не віддільне одне від одного.

В цьому місці доцільно згадати Джона Кейджа (John Milton Cage) і його твердження, що «все є музикою», та як один із найяскравіших прикладів його перформенс «4.33» і, нарешті, його резюме: «Релігія японців інтегрована в їхню культуру».

Таким чином, західний псевдонатуралізм і, нібито, спонтанність – це лише один із способів представлення ідеї. Наприклад, релігійні церемонії в протестантських церквах ще більше нагадують спектаклі. Але це не робить їх менш реальними й значущими для їхніх учасників.

Наше життя наповнене різними театралізованими діями, часто прихованими й невпізнаними. Презентація в PowerPoint – це теж такий собі театр. Всілякі політичні виступи – я не думаю, що хтось навіть буде заперечувати... Ритуалізовані перевірки й обшуки, що покликані створювати ілюзію безпеки й захищеності, наприклад, в аеропортах. Все це – шоу, театралізація.

Мало кого в сучасному світі насправді цікавить поезія. Але якщо до неї додати біт – це вже реп, що є дико популярним. В дійсності ідея в змішуванні протилежностей. Не варто просто навмання намагатися вибудовувати твір мистецтва, ніби переміщуючи блоки у тетрисі. Але усвідомлена гра з контекстами може стати корисною.

У цьому місці проводимо паралелі, транслюючи все сказане на музику, зокрема на звук і звукове оформлення загалом. Поміркуймо та зробимо висновки.

Багато музикантів створюють музику під впливом аспекту того, що процес написання твору є частково залежним від можливості його представлення. Тепер, коли ми думаємо про музичний твір, ми передбачаємо запис, а живе виконання того ж твору нами уявляється як його інтерпретація.

До появи звукозапису вібрато, наприклад, вважалося вульгарним тоном. Технічно вібрато допомагає замаскувати невеликий фальш. І саме через це його і вважали обманом. Це ще раз доводить той факт, що свідомість чує ту мелодію, зрештою, той звук, який хоче почути. В цьому їй лише потрібно трішки допомогти, на щось натякнути – це в контексті початку розмови про абстрактність музики. Можливо, потрібно допомагати слухачам?..

Питання для самоперевірки.

1. Як на вашу думку, чи можна створити звук, якого не існує в природі?
Яким він, по-вашому, може бути?
2. Як ви вважаєте, чи потрібно якимось чином "допомагати" слухачам музичних творів, підштовхувати їх до продукування тих чи інших асоціацій, станів та настроїв, програмувати твори мистецтва і зокрема музики?

Звукові феномени, та ще раз про математику

І знову згадаймо про звукові феномени, ілюзії і ефекти та їхнє можливе практичне застосування.

Тони Тартіні (Giuseppe Tartini), чи комбінаційні тони, використовуються співаками і музикантами, що користуються нетемперованими інструментами (безладовими), щоб вибудовувати ідеальні інтервали. Цей звуковий феномен відкритий Георге Зорге (Georg Andreas Sorge) в 1854 році, а потім описаний композитором-скрипалем Тартіні (Giuseppe Tartini). Було виявлено, що коли відтворити два звуки з достатньою гучністю, то виникає відчуття присутності ще одного звуку, третього, який в дійсності не звучить. Тобто, при відтворенні інтервалу на достатній гучності, виникає третій звук – комбінаційний тон. Він виникає як різниця із суми, а саме мова про додавання-віднімання числових значень частот. Якщо звучать два звуки, наприклад, частотами 100 і 200 Гц, то комбінаційний тон виникне на частоті 100 Гц. Якщо 100 і 300 Гц, то $300-100=200$. Комбінаційні тони найкраще працюють для інтервалів, менших за октаву: $600-400=200$. Це тони віднімання. Так само комбінаційні тони виникають при додаванні частот, тобто $600+400=1000$. На 1000 Гц теж виникне комбінаційний тон. Він виникне при співзвуччі, але почути його буде набагато складніше, тому що комбінаційні тони додавання мають набагато нижчу гучність, оскільки звуковий простір займатимуть ще й обертони, які відчуються потужніше і поглинають комбінаційний тон. Тобто, практичне значення мають комбінаційні тони віднімання – нижні тони. Очевидно, що цих звуків не існує. Якщо вдарити лише один звук, а не інтервал, звучатиме лише він. Таким чином, людський мозок ніби додумує цю частоту. Ефект виникає внаслідок нелінійності людського слуху. Вуха до гармонійного коливання завжди додасть обертони, або ж спотворення. Коли ж подати звук з певною гучністю, слух починає віднімати певні гармоніки. Чому ж це настільки важливо? Тому що: наприклад, в малій терції E+G (мі+соль) дасть комбінаційний тон C (до), природа створює мажорний тризвук за рахунок віднімання частот. В сексті C+A (до+ля) комбінаційним тоном є F (фа) – доповнення сексти до мажорного тризвуку. І так далі.

Але ж, напевно, не може комбінаційний тон бути налаштованим чітко в темперацию. Тут згадуємо про енгармонізми. Адже темперований стрій – це виключно людський винахід, і насправді він далекий від ідеалу. Тому в природі більшість звуків не відповідають звичній темперції. Ну і в такому випадку маємо неспівпадіння й погрішності.



Приклади неспівпадінь частот комбінаційних тонів із числовими значеннями нотних частот.

НОТИ	субконтр-октава	Контр-октава	велика	мала	перша	друга	третя	четверта	п'ята
ДО	16,35	32,70	65,41	130,82	261,63	523,26	1046,52	2093,04	4186,08
ДО дієз	17,32	34,65	69,30	138,59	277,18	554,36	1108,72	2217,44	4434,88
РЕ	18,35	36,71	73,42	146,83	293,66	587,32	1174,64	2349,28	4698,56
РЕ дієз	19,45	38,89	77,78	155,57	311,13	622,26	1244,52	2489,04	4978,08
МИ	20,60	41,20	82,41	164,82	329,63	659,26	1318,52	2637,04	5274,08
ФА	21,83	43,65	87,31	174,62	349,23	698,46	1396,92	2793,84	5587,68
ФА дієз	23,12	46,25	92,50	185,00	369,99	739,98	1479,96	2959,92	5919,84
СОЛЬ	24,50	49,00	98,00	196,00	392,00	784,00	1568,00	3136,00	6272,00
СОЛЬ дієз	25,96	51,91	103,83	207,65	415,30	830,60	1661,20	3322,40	6644,80
ЛЯ	27,50	55,00	110,00	220,00	440,00	880,00	1760,00	3520,00	7040,00
ЛЯ дієз	29,14	58,27	116,54	233,08	466,16	932,32	1864,64	3729,28	7458,56
СИ	30,87	61,74	123,47	246,94	493,88	987,76	1975,52	3951,04	7902,08

Числові значення нотних частот.

З представленого стає зрозумілим, що темперований стрій так добре працює лише на папері, а в природі все відбувається набагато цікавіше й веселіше. І в цьому є величезний простір для пошуку й експерименту.

Феномен «биття» виникає при накладанні двох періодичних коливань, як варіант гармонійних, близьких за частотою. Виражається в періодичному зменшенні чи збільшенні амплітуди сумарного сигналу. Биття виникає тоді, коли один із двох звуків у лінійному часі відстає від іншого. Якщо взяти дві однакові звукові хвилі з різницею коливання в 1 Гц, то за 1 секунду одна з хвиль матиме на одне коливання більше, відповідно вона буде запізнюватися у своєму циклі. Співпадати такі хвилі між собою будуть 1 раз на 1 секунду, і це означає, що ми чутиемо одне биття за 1 цей проміжок часу. До 10 биттів за секунду слух здатен сприйняти, як тремоло. Більше число биттів сприймається як дисонанс. Якщо різницю в 1 Гц спанорамувати в правий і лівий канали, коливання залишаться, однак в діапазоні, вищому за 1,5 кГц, будуть невідчутними. Якщо таку різницю звести в моно – биття виникне знову.

Звукоряд Шепарда (Roger Newland Shepard), про який вже неодноразово говорилося, створює ілюзію нескінченного підвищення чи пониження тону, в той час коли висота в цілому є незмінною. Тон Шепарда – звук, що створюється шляхом накладання синусоїдальних хвиль, частоти яких є кратними і розташовані з інтервалом в октаву. З'являється відчуття напруженості, страху і тому подібного. Будь-який звук – це, звісно, частота. В Тоні Шепарда використовується кілька частот, які продубльовані за октавами, при цьому з точки зору динаміки звуку на слух сприймаються справжні ноти, що знаходяться десь посередині діапазону, а не та, що перебуває внизу. Нижній звук динамічно приглушений. При зміні частоти нижня частина тону Шепарда стає гучнішою, а верхня – тихшою. При досягненні кінця циклу ми знову починаємо сприймати звук як основний, тон, що перебуває в середині діапазону. Але при продовженні звучання він сприймається як верхній, і від того здається, що звук увесь час піднімається. Донизу все працює з точністю до навпаки. Цей ефект широко застосовується як художній прийом в сучасній музиці (підклади, імітації і так далі).

Парадокс тритону безпосередньо пов'язаний з тоном Шепарда. Діана Дойч (Diana Deutsch), власне, й займалася дослідженням звукових феноменів. При відтворенні двох тонів Шепарда на відстані тритону (октава ділиться пополам), рух сприймається по-різному: одні люди чують його, як рух догори, інші – донизу. При цьому вона встановила кореляцію діапазону слуху спостерігачів з їхньою мовою і як саме сприймається тритон. Окрім того, на сприйняття впливає висота звучання тритону. Умовно, тритон від До сприймається як той, що тяжіє догори, а від Соль – донизу. Що й створює парадоксальну ситуацію: при транспонуванні одного й того ж співвідношення нот, слухач може чути різні звучання. Ось чому тональності звучать по-різному. Пам'ятаємо, що тритон – це основа для виникнення тональності.

Risset beat – ефект звукоряду Шепарда, застосовуваний до перкусійних інструментів, до ритму. Ілюзія аналогічна попередній, лише стосується ритму. Створюється відчуття, що темп постійно прискорюється, або сповільнюється. Хоча, насправді не відбувається нічого подібного.

Як відомо, звук складається з гармонік, тобто основний тон і низка обертонів. Звук має пропущений чи приглушений тон, коли співвідношення його обертонів передбачає наявність його основної частоти, але в самому звуці її немає. Мозок сприймає висоту тону не лише за його основною частотою, але й за періодичністю гармонічного ряду. Тобто, мозок добудовує частоту вниз, якої не вистачає в звуці. На цьому принципі працює і MaxBuss

від Waves. В цьому плагіні відбувається підсилення верхніх гармонік, змушуючи сприйняття і уяву слухача добудовувати бас.

Repetition pitch – висота тону, що повторюється, викликає відчуття, яке виникає в природі, коли звук відображається від поверхні й обидва звуки надходять до перцептора з невеличкою часовою затримкою. Коли ця затримка досить значна, більша за 30 мілісекунд, слух сприймає її як відлуння, коли ж менша – виникає нове зафарбування звуку. На цьому заснований delay. Якщо збільшувати чи зменшувати час затримки в delay, виникне ефект зміщення висоти тону, хоча його, звісно, немає.

Питання для самоперевірки.

1. Порахуйте, будь ласка, на якій частоті виникне комбінаційний тон до інтервалу Ля1-Мі2. Дозволено користуватися таблицями числових значень нот.
2. Поясніть механізм звукового руху донизу в феномені Шепарда.
3. Поясніть принцип роботи Risset beat.

Від феноменології звуку до тиші

Насправді не так просто почути скрип дверей без думки про те, що їх потрібно змастити. Дуже багато звуків ми чуємо як певну приналежність того, що звучить, вбудованого в наші звичні життєві схеми, навіть якщо цей звук є якимось незвичним.

За Едмундом Гусерлем (Edmund Gustav Albrecht Husserl), феноменологія вивчає в тому числі й звукові феномени. Людина здатна «взяти в дужки» всі звуки, пов'язані з тим чи іншим явищем. З певною недоцільністю звуків і ситуацій все більш-менш зрозуміло. Це досить часто успішно обігрується в кіно. А от до чого ще й сьогодні не дотягнулися руки саундіндустрії, то це до дійсно безасоціативних звуків.

Джон Кейдж (John Milton Cage) казав, що кращими серед звуків є ті, що не спотворені чужими намірами. Кейдж – знаменитий у тому числі й тим, що саме він проголосив, що все, тобто будь-який звук, може бути музикою. Звісно, якщо він буде поставлений в певний контекст, при цьому зовсім не обов'язково, щоб там була присутня гармонійна чи тональна, мелодійна або ще якась основа. Але певні, апріорні, речі, все ж, ми не можемо спростувати. Звук завжди триває у часі. Якісь мелодійні малюнки ми сприймаємо, умовно кажучи, через минуле. Бо поки ноти не прозвучали, не існує й мелодії. І кожен раз звук продовжує тривати в часі. І якщо в кіно ми ще можемо кожен мить розділити на фрейми і з певними умовностями це назвати зупиненим рухом, то зі звуком так не станеться. Навіть мікросемпли, які ми вже не сприймаємо на слух, вони все одно продовжують тривати в часі. Все той же графік звукової хвилі на екрані монітора практично жодного стосунку до реального звуку не має. Це його виключно візуально-графічне уявлення.

Але окрім того, що звук має стосунок до часу, він має стосунок і до місця. Ми можемо чітко сказати, звідки надійшов звук, якщо він є, скажімо, коротким і чітко локалізованим. Одним із виключень з точки зору акустики може бути шум моря, коли хвилі розгортають своє звучання в ширині стереопанорами і приходять із глибини простору.

В п'єсі Ежена Йонеско (Eugène Ionesco) «Одинокий» персонаж довгий час спостерігає винну пляму на скатертині й заглиблюється в роздуми. І це відбувається так довго, що він починає втрачати межу між значеннями, явищами, сенсом і нонсенсом. Те, що у всіляких міфах і священних текстах називається творенням світу, дуже часто пов'язане зі звуком і в той же час позбавлене візуальності. І з цього місця нам залишається зробити лише один крок до площини тиші, коли звук став звучати вперше. Людина здатна

уявляти собі звуки, перебуваючи у тиші. Про це зрідка замислюються, але уявлення якогось одного конкретного звуку буде дуже диференційованим. Наприклад: уявімо собі гавкання собаки. Для кожного з нас це буде голос виключно свого знайомого, чи не знайомого, певного уявного собаки. Ну й нарешті, композиторська діяльність або робота з інструментом, чи складні процеси уявлення звуків, що звучать в композиторській свідомості. І навіть якщо музику, написану нотами і одразу загублену в шухляді композиторського робочого столу, видобувають після довгого часу у якості недослідженої спадщини, вона вже звучала одного разу в голові цього самого композитора. В даному випадку звук є не тим, що звучить, а тим, що може прозвучати. Артур Шопенгауер (Arthur Schopenhauer) в свою чергу казав: «Музика могла б існувати навіть тоді, коли світу зовсім би не існувало».

І ось, нарешті! Горизонтом існування звуку є тиша. Тиша – онтологічне поняття. В даному випадку ми намагаємося дозволити феноменам виявити себе, прибираючи навіть свідомість, переносимо її в ті ж самі згадані раніше «дужки». Тиша – це те, що має оточувати звук, щоб він був почутим. Якщо поглянути на тишу як на першоджерело, то саме там є всі ті звуки, що ще не прозвучали, ненаписані симфонії, незаспівані пісні...

Однак, на цю ідеалізацію священної тиші можна поглянути і з іншого боку. Тут згадуємо вже нам відомий випадок, що стався із Джоном Кейджем, який надумав скористатися камерою депривації, щоб нарешті відчуви жаданну первісну тишу, і... був жорстоко розчарованим. Він почув звуки: один низький, один високий. Він запитав про їхнє походження. І коли йому пояснили, що перший – це ваше серце, а другий це течія вашої крові, Кейдж з відчаєм мовив: тиші не існує, знову звук.

Таким чином, тиша ні в фізичному, ні в метафоричному плані практично недосяжна для людини, але при цьому звуки з'являються саме із тиші. Тож, без розмови про тишу неможливо серйозно говорити про звук. Бо в нашому потоці, в нашій діяльності й творчості має бути точка відліку, яку ми, здається, щойно відшукали.

Питання для самоперевірки.

1. Відомо про особливе ставлення Артура Шопенгауера до музики. Коротко розкрийте його.
2. Що таке "камера депривації"?

Про філософію звуку й творчості

На жаль, велика частина сучасних вітчизняних, та й не тільки, звукорежисерів, а особливо тих, що починають свій нелегкий шлях творчого становлення, абсолютно не розуміють величезної важливості філософських підходів у звукорежисерській праці, зокрема і в творчості взагалі. Так відбувається передусім через те, що ці люди не є насправді розвиненими творчими особистостями, а, в кращому випадку, лише перебувають на шляху до цієї мети. Вони в дійсності про щось таке здогадуються і підозрюють, однак не вірять своїм власним відчуттям, будучи твердо переконаними, що вся звукорежисура прихована десь між фейдерами й крутилками апаратури. По-друге, вони, маючи перед очима багато медійних прикладів, нібито цілком успішних проектів, які жодним своїм виявом не вказують на існування чогось іще, що виходить за рамки їхньої твердої впевненості, а насправді – достатньо обмежених і нерозвинених персонажів, – і жодним чином не замислюються про те, що всі вони є лише продуктом добре спланованих і усвідомлено здійснених маркетингових процесів і процедур.

В дійсності ж чисельні художники (в найширшому сенсі цього слова) рано чи пізно приходять до усвідомлення важливості згаданих аспектів. Однак, досить часто це відбувається не до кінця усвідомлено. Безумовно, філософські підходи до творчості можна відкрити для себе за допомогою практики і через практику. Це можливо зробити в вузько спеціальному ремеслі. Але таке знання не є постійним. Воно може якось привідкритися, з'явивши певні розуміння і натякнувши про себе у вигляді якихось інтуїтивних осяянь. А крім того, ці короткі відчуття майже неможливо перенести на якісь інші сфери творчості. В дійсності така людина не знає й не розуміє, а лише відчуває присутність чогось і можливість дотягнутися до цього «чогось». От, власне, звідки й беруться фрази типу «...Як вона тонко відчуває Шопена...» (Fryderyk Chopin). Люди, які проходять саме таким шляхом, на його початку створюють музику, як правило, патологічно нецікаву. І насамперед вона така через повну відсутність в ній усвідомленого змісту. Такі люди намагаються копіювати, «знімати» форму, жодним чином не замислюючись про зміст. Навіть, переважно, не підозрюючи про його існування в принципі. І справа навіть не в тому, що щось на початках виходить неправильно (аранжування, барабани, бас...). Справа у відсутності будь-якого емоційного змісту. Будь де, навіть у банальній, суто технологічній електронно-танцювальній музиці є свій смисл. Такі люди відчувають, що їхня музика – не скажу, погана, скажу – недостатньо хороша. І намагаються виправити це найрізноманітнішими пошуками й спробами: від прагнення

скупити все, що можна із апарату й софту і до «карколомних перевтілень» різноманітних процесів, інструментарію, технік і так далі. Друге, як правило, певним чином допомагає, даючи можливість тренуватися в ремісництві. Однак, після цього цікавішою така музика не стає.

Іноді в такій ситуації допомагає зміщення уваги в бік саундтреків, кіномузики. Справа в тому, що в музиці для фільму чи комп'ютерної гри вже присутня філософія, зміст, емоційність, мета і певне надзавдання. У випадку виконання такої роботи людина, не підозрюючи про існування філософських підходів, все ж виконує їхню реалізацію. Через застосування таких кроків в музиці можуть з'явитися емоції, атмосфера, мелодизм, перші пошуки власного стилю. І це може статися з однієї причини: у музики виникає доцільність.

Так, у музики, виявляється, може бути ціль. Виявляється, до власної музики можна виставляти певні вимоги. Розуміння цього дуже часто приходить через багато років наполегливості. Років, які в реальності можна зекономити і використати їх не на пошуки того, що вже давно віднайдене, а на вдосконалення цього в собі. Справжній прорив у творчості стається тоді, коли художник до неї починає підходити усвідомлено з розумінням цілей і прийняттям критеріїв. Та саме в цей момент потрібна підтримка наставника, який би зміг зрозуміти те, що відбувається з учнем і правильно це йому пояснити. В іншому випадку, це короточасне окрилення може перетворитися на ще довший спад, відхід в безглузде експериментаторство і, в наслідку, втрату дорогоцінного часу й творчого ресурсу.

Як застосувати всю попередню інформацію? – якщо намагатися це зрозуміти, виходячи з виконання вже конкретної роботи, то це помітити буде дуже складно. Тому є сенс розібратися.

Творчість завжди базується на одному із двох підходів: психологічна мотивація і вольовий акт. Вольовий акт – це усвідомлення своїх дій, причин своїх дій і позитивності того, що відбувається. Усвідомлений вольовий акт є проявом, насправді, вільного творця. Це можливо тільки тоді, коли ця воля розумна. І цим вона відрізняється від свавілля.

Психологічна мотивація – викликана якимись незалежними, як правило, від самого творця причинами: завдання, бажання сподобатися, самоствердитися, отримати якісь винагороди чи просто тому, що вас до цього тягне, але цей потяг не є усвідомлений. Проблема психологічно-вмотивованого підходу до творчості в тому, що художник навряд чи може

керувати ним. По суті такий підхід не є особистим вольовим актом, а швидше за все є наслідком психологічного впливу ззовні.

Знаючи основи філософії музики, можна вибудувати свій вольовий акт за принципом «так як я цього хочу», а не як це диктує мода, тренди, критики чи роботодавець. Маючи й усвідомлюючи зміст, в такому випадку ви можете створювати для нього форму, такою як ви того бажаєте. Це ж стосується і авторського стилю. Процес вашої творчості стає очевидним, зрозумілим для вас і позбавленим відволікання на якісь марні пошуки і спроби. Тут ви як художник впевнені в ваших бажаннях, задумах і можливостях.

Дуже часто музикант починає роботу над новим треком навмання, не маючи перед собою ні ідеї, ні чіткого бачення, що він робить, чого він хоче і, врешті, як до цього просуватися. Набагато продуктивніше сідати за нову справу зі сформованою ідеєю. Це має бути ідея про форму й про зміст. Професіонал не діє навмання. Він усвідомлює свою ідею: її зміст і форму, і просто з цим працює, втілюючи їх. А вже в процесі роботи може її корегувати, змінювати, вдосконалювати й доповнювати. Такий підхід дозволяє зекономити величезну кількість зусиль і часу. А допомагає досягти такого стану розуміння філософії музики і філософія творчості. Філософія допомагає зрозуміти, яким чином форма впливає на сенси.

Не секрет, що філософія свого часу вийшла з релігії. Сьогодні у всіх представлених на споживчому ринку сакральних послуг релігіях намагаються позбутися філософії. Це дуже тривожно, бо якщо релігія врешті позбавляється філософії, вона перетворюється на мракобісся у надзвичайно широкій різноманітності форм. В новому Відродженні мистецтва філософія має повернутися в усі релігії. Інакше не зрозуміло, навіщо людині 21-го століття потрібно вірити в казки. При тому, що психологія і та ж філософія на сьогодні досить непогано опрацювали й природу сакральності, міфу, трансцендентності і так далі.

Метамодернізм не є достатньо серйозним і життєздатним концептом. Це лише наслідок трансформації постмодернізму. А постмодернізм сам себе чисто еволюційно знищує. В його природі – мімікрія (перевдягання в найширшому розумінні). В тому числі він мімікрує в свою протилежність – в метамодернізм. В цьому зв'язку, повернення до модерну в мистецтві напевно не можливе. Ідеєю нового Відродження мистецтва, напевно, має стати повернення до серйозної духовної культури, але із застосуванням найновітніших засобів вираження. При тому, що духовність, все ж, це не

міфологічність, не релігійність і не масмаркет, а романтичність. Нової «релігійної культури» в осяжному майбутньому масово достеменно не виникне. А на глобальному рівні, напевно, все буде ґрунтуватися на понятті «кризи»: людини, особистості, ідентичності. Можливо, це й стане передумовами пошуку нових чистих форм у мистецтві.

Ось декілька порад-завдань-вправ-спонукань для пошуку і боротьби, в тому числі з прокрастинацією.

Вправа 1. Озвучити відеоідею – будь-який сюжет з інтернету просто озвучити таким чином, щоб в ньому з'явилася нова креативність, по суті, змінюючи вхідні данні, помічаємо цю саму нову креативність. Не чекаючи відео на замовлення, знаходьмо його самі. Розглядаються зміна об'єкту уваги, аналіз стану і відчуттів, що виникають при зміні підходів до ідеї і сприйняття форми. Виконуйте подібні досліді перш за все для себе. У випадку, коли така ваша робота викличе в вас задоволення й гордість, покажіть цей варіант автору оригінального матеріалу, як фан-відео. Може статися, що саме ваш підхід йому сподобається більше, і ця спроба приведе вас до творчої співпраці.

Вправа 2. Просіть людину, що поруч з вами, розповісти вам «щось» на камеру і зробіть аудіодоріжку на цей сюжет ((як більш складний варіант – зробіть також відеоряд) не обов'язково, щоб в цьому матеріалі дана людина постійно щось розповідала. Розповідати, якщо це можливо чи потрібно, може ведучий, можете ви, можна щось вирішити методом гри чи асоціації). Ця вправа неймовірно розвиває уяву. В цю гру граєте чесно! Прийміть це як виклик і здолайте його.

Вправа 3. Ретрит «Занурення в студію». Йогічна практика на службі звукорежисури. Спрямування своєї уваги на щось. Оберіть собі день без якихось справ. Відключіть зв'язок. Приберіть вашу кімнату «в ідеал», викиньте все зайве. У вас звільниться місце для чогось нового. Перекомутуйтеся. Поміняйте струни, звільніть місце на жорсткому диску... Підготуйтеся до зустрічі з Новим (можливо з новою Музою).

Вправа 4. Обмеження умов. Навчіться редагувати доріжку ще до тієї миті, коли курсор дійшов до моменту помилки. Це дуже прискорює, змушує думати і передбачати, тренує інтуїцію, відчуття передбачення дій і впливу інструментарію. Спробуйте в якомусь із ваших проектів виконати всі етапи роботи, користуючись мінімумом із тих інструментів і засобів, що є у вашому розпорядженні.

Ці вправи можна і потрібно суміщати. Слідкуйте за вашим внутрішнім станом і відчуттями під час їхнього виконання. Запам'ятовуйте ці відчуття. Після певного часу «накопичення» такого активного стану ви зможете викликати його в собі за власним бажанням. Втілюйте у вашій творчості не аби-що, а працюйте над конкретною ідеєю. Конкретна мета завжди тягне за собою наступну мету. Те ж стосується й ідей.

Питання для самоперевірки.

1. Ви створюєте власну музику? Заради чого ви це робите?
2. Яким чином ви можете описати явище "духовності", що це по-вашому таке?

Лише декілька слів про роботу з оркестром

Роль звукорежисера дуже схожа на роль диригента. Він має інтерпретувати музичний твір – ось головна його задача. Оркестр вже сам вміщує в собі таку збалансовану палітру звуків, що за умов правильного продакшну технічне зведення практично втрачає всілякий сенс. Залишається виконати художнє зведення.

При роботі з оркестровою музикою ми обов'язково стикаємося з необхідністю думати про трек як про певну драматургійну історію. Це докорінно відрізняється від інших жанрів музики: електронно-танцювальної, репу, балади та й інших. Оркестрові композитори думають драматургійно, а вже потім станово і атмосферно. Оркестровий композитор маніпулює не одним станом і не однією атмосферою. Програмність музики (присутність в ній літературного чи, навіть, вербального фактору) змушує просувати дію вперед. Електронна нетанцювальна музика великою мірою перейняла досвід багатьох століть розвитку оркестрової музики. Навчилася розповідати багатопластові історії. Сьогодні така музика вже не є популярною, радше елітарною. Її популярність перейняла електронно-танцювальна музика з неймовірною безліччю тембрів. Однак, світ пам'ятає синтезаторні симфонії Tangerine Dream і Клауса Шульце (Klaus Schulze), сонати Роделіуса (Hans-Joachim Roedelius), ораторії Жана-Мішеля Жарра (Jean-Michael Jarre), концерти Вангеліса (Ευάγγελος Οδυσσεύς Παλαθνασίου), прелюдії Брайана Іно, етюди Ніка Берча та інших.

Музичний оркестровий матеріал потрібно докладно аналізувати: може статися так, що солюючий інструмент виконує якесь малозначиме арпеджіо, створюючи атмосферу, і не більше. Проте фортепіано, яке в принципі є супровідним інструментом в оркестрі (за виключенням концертів для ф-но з оркестром), в цей час відіграє акорди, які, по-суті, створюють характер всього твору, виділяють акценти і врешті створюють образ. В цьому випадку інструменти ніби змінюють свою значимість і головним тут стає дотримання балансу і гармонійності.

Важливо вибудовувати драматургію твору, не забувати про загальну, велику дугу і формувати малі – фразові дуги і найменші – тактові й міжнотні стосунки. Фортепіано, до слова, має дуже багатий тембр і його слід дуже грамотно вкладати в загальний мікс. В більшості випадків не потрібно додавати максимальної агресивності і динаміки для цього інструменту. Це може надати зайвої дзвінкості й нашкодити іншим. Та все одно, слід виходити з характеру музики. А у випадку потреби «жорсткого піаніно» – це

саме те, що потрібно. В момент, коли не вистачає енергії якоїсь частини спектру для розвитку композиції, слід підкреслити ту партію, яка здатна надати цей спектр.

Феномен оркестрового звучання, створений за допомогою електронних віртуальних інструментів – сьогодні це дуже актуальна технологія. І, звісно ж, вона себе виправдовує. Але при цьому вимагає вмінь, навичок і досвіду. Зрозуміло, що жоден музикант не здатен виконати нотний текст з точністю до одного герца й однієї мілісекунди. Це перше, що звертає увагу на комп'ютерне походження музики. Занадто правильне виконання, «неживе», позбавлене людяності – людських неточностей і помилок. В різних секвенсорах функція «Humanize» реалізована по-різному. Та всі вони вводять до міді-партитур деяку погрішність, рівень якої виставляється в відсотках. Ставиться процент спотворень за гучністю, за часом. В деяких випадках до міді партій додають грув для деякого спотворення.

Гучність гри, як художній засіб, так само має значення при формуванні загального образу музичного твору. Музикант виконує твір завжди емоційно. А ми пам'ятаємо, що в природі мало лінійності. Те ж стосується і музики. Реалістичність звучання інструментів – це ще одна «фарба» в звукорежисерській палітрі, що покликана відтінювати особливості характерів і неповторності атмосфер.

При запису, за замовчуванням, всі інструменти є максимально наближеними до мікрофонів. Однак, створюючи художній образ, ми можемо їх рознести у просторі. В оркестровій музиці є декілька підходів до реверберації. Один із них в тому, щоб зробити звучання максимально природним (для цього достатньо додати трохи hall effect і зовсім небагато вінтажної реверберації). Другий підхід полягає в художній обробці звучань інструментів (наприклад, додаючи довгий ревербераційний хвіст солюючому інструментові). Але пам'ятаймо, що реверберації завжди слід слухати виключно в міксах.

Звісно, при обробці записаного оркестрового матеріалу має бути хоча б мінімальна корекція на кожен інструмент для чистоти спектру партії. До того ж є сенс застосовувати відповідну обробку для цілих груп інструментів (еквалізація разом із «клейовою» компресією для груп). Ну й, нарешті, звісно, загальна мастерова обробка. До слова, на сьогодні є багато приладів, які полегшують цю роботу, особливо в проблемних спектрах звучання конфліктних інструментів.

Другий початок

І знову, все спочатку. Для успішної роботи з будь-чим необхідно зрозуміти принцип роботи приладу. Якщо мова про пульт – потрібно зрозуміти його схеми, структурну й принципову. І так з будь-яким інструментом. Коли мова про психоакустичні інструменти – необхідно знати закони функціонування людської психіки: сприйняття, аналізу, розуміння, інтерпретації, засвоєння. Сьогодні середній термін життя покоління технічних засобів – п'ять років. Після цього покоління змінюється повністю. Відповідно, знаючи щось про роботу технічних засобів кінця минулого століття, немає впевненості, що нинішній звукорежисер справді розуміє, як працює сьогоднішній інструментарій, чого від нього очікувати і що вимагати. Так, з фундаментальної точки зору не так багато чого й змінилося з часів Едісона (Thomas Alva Edison) й Тесли (Nikola Tesla). Однак, концепти, підходи й нюанси докорінно змінилися вже десятки разів. І знову ж, сьогодні з цим простіше. Ми, як-не-як, живемо, пам'ятаєте, в постінформаційному суспільстві. Інформації дуже багато, і вона доступна. Проблема лише в тому, щоб її правильно інтерпретувати й структурувати. А ще більшою проблемою є бажання вчитися – й не просто вчитися, а вдосконалюватися. Знання про техніку й точні науки в звукорежисурі невідривно переплетені з творчістю.

Початковий рівень майбутнього звукорежисера – звукотехнік. Це людина, що володіє базовими технічними знаннями, розуміється на технічному фундаменті, знає інструментарій і розуміє, як це все працює. Саме ці люди вивчають акустику мови, психоакустику, акустику музичних інструментів, інформатику, комп'ютерні технології в галузі звуку.

Звукорежисер – це такий собі диригент, який керує всіма процесами й діями, пов'язаними зі звуком у виробництві аудіо-візуальних творів. Робота таких фахівців як «звуковий сценарист», мікрофонний оператор, оператор запису, режисер зведення та монтажу, режисер голосового озвучування й дубляжу, саунддизайнер і, власне, звукорежисер – це різні вияви звукорежисерської діяльності в аудіовізуальних мистецтвах і виробництві. Ці дії можуть виконувати різні фахівці. Може їх виконувати одна особа. Але при тому такий універсал має бути настільки ж розвиненим і професійним, як і всі ці перераховані можливі фахівці разом узяті.

З іншого боку, звукорежисура – це дуже просто: ось, фейдер вниз – це тихше, фейдер догори – це гучніше, і все. А все інше – це психологія. Це спілкування між людьми, розуміння й постановка, й вирішення творчих завдань. Знання інструментарію, знання того, як недоліки перетворити на

переваги і так далі. Безумовно, технічна база і комп'ютерні програми – це обов'язково. Але все інше залежить від людини, від її особистих якостей. Це близьке спілкування з людьми, відповідальність, працелюбність, стресостійкість, стабільність характеру, творчість, винахідливість, допитливість.

Відомо, що The Beatles не відбулися б, якби не було Брайана Епштейна (Brian Samuel Epstein), Led Zeppelin не було би без Пітера Гранта (Peter Grant), як і не сталося б «британського вторгнення» без Леонарда Бернстайна (Leonard Bernstein). Музиканти – це провідники світової гармонії різних рівнів, що сублімують її в звукових шедеврах. Але, як правило, вони не розуміють, що далі з ними робити. Саме для цього в світі існують продюсери. Це такі спеціальні люди, що вміють розпізнати ті самі шедеври й у кінцевому рахунку продати їх, щоб зробити багатими й успішними і себе, і музикантів.

Продюсер – це людина, що розпізнає наявні чи майбутні шедеври й продає їх на ринок. Саундпродюсер – це фахівець з розуміння кон'юнктури звуку в цей короткий період часу, тут і тепер. Просто запити на звук повсякчас змінюються. Поняття «саундпродюсер» для нас відносно нове. Різниця, як завжди, в підходах. Просто західна культура з цими поняттями і явищами зустрілася раніше й встигла в цій сфері напрацювати набагато більше досвіду. Досвід показує шляхи й засоби. Відсутність досвіду змушує його набувати, відповідно й навчатися, і часто на власних помилках та досягненнях, використовуючи власну інтуїцію, покладаючись на свої особисті ерудицію й художній смак. Колосальне значення має практика, сміливість/рішучість і, в хорошому розумінні, ризикованість. А ще важливо вміти «видобувати» з музиканта той, правильний, звук який необхідний саундпродюсеру. Розрізняються поняття вмінь та навичок самого музиканта, його педагогів і, власне, саундпродюсера. Саме тому ці люди так багато часу проводять в студіях з музикантами й звукорежисерами, намагаючись досягти бажаного. Саундпродюсер бере на себе відповідальність за те, як саме на виході буде звучати той чи інший музичний продукт.

Загалом, шоу-бізнес – це дуже не певна й мінлива річ. За минулі 70 років (від представлення «Rock Around The Clock» Bill Haley & Comets (William John Clifton Haley), що стало офіційним початком епохи рок-н-роллу в світі), вимоги до звучання й погляди на звук змінювалися безліч разів. І кожен час зрозуміти яким він має бути, відгадати це, передбачити – дуже не просто. І якщо умовно «вчора» звучання формувалося більшою мірою ґрунтуючись на особистих відчуттях і вподобаннях саундпродюсера і через те, кожен виконавець звучав оригінально, то сьогоднішня уніфікація дається

взнаки, і оригінальне звучання є несказанною розкішшю. Сьогодні розрізняються не артисти, їхні почерки й стилістики, а напрямки й жанри музики. А артисти стали просто складовими елементами цих більших структур.

Саундпродюсер має досконало знати інструментарій і його можливості. Знати можливості й бажання артиста і, головне, розуміти, чого він хоче сам. Поєднуючи відповіді на ці запитання можна розраховувати на певні досягнення. З огляду на це все, бачимо, що дуже багато людей заявляють про себе як про саундпродюсерів, але при тому такими не є. Багато людей жонглюють красивими словами, не розуміючи повною мірою їхнього змісту. У цьому випадку і в зв'язку із цим артисти поводяться абсолютно правильно, коли, обираючи собі продюсера, прискіпливо ставляться до історії тієї чи іншої кандидатури, до того, що ця людина вже встигла зробити в своєму житті. Тож, як видно, саундпродюсерами не народжуються й дуже рідко на них по-справжньому навчаються. Як правило, саундпродюсер – це наступна, вища, стадія розвитку й професійного зростання студійного звукорежисера. Саундпродюсер – це фахівець, що надає людям кінцевий продукт, від нього залежить дуже багато чого. І тому, ще раз про доступність інформації. Для переходу на згаданий, вищий рівень просто необхідно постійно розвиватися. Дуже багато пізнавати: читати, слухати, знайомитися, спілкуватися.

У нас із цим досить складно, кількості й імен справжніх саундпродюсерів небагато. В Україні кілька десятків мільйонів людей. Більша частина з них, все ж, хоч трішки цікавиться музикою і хоч якось її слухає. Серед цих людей дійсно багато музикантів. Сьогодні у нас вже немало студій плюс- мінус професійних. Але саундпродюсерів майже немає, або є одиниці. І ще раз: багато хто сьогодні називає себе продюсером, з кимось працює, в студіях сидить, гроші заробляє. І іноді немаленькі. Але справжніх видатних саундпродюсерів чомусь практично немає. Чому?..

Ну, століттями так складалося, що з нашої культури, що дуже довгий час позиціонувала себе як «хатня» і орієнтувалася на обмежену традиційність, люди «вимивалися» до інших, можливо, більш рухливих і різнопланових культур. Цілком допускаю, що погляди й тенденції змінилися, і з традицією меншовартості нарешті (дуже хочеться в це вірити) покінчено. Ну й локальність і вторинність теж відіграли велику роль в створенні й ствердженні цієї ситуації.

Вихід вбачаю в зміні парадигми і кропіткій та наполегливій праці перш за все конкретно кожного над собою, своїм досвідом, вміннями, смаком і, відповідно, над змінами в суспільній свідомості й відмові від віджилої своє, непотрібної, невиправданої обмеженості. В створенні, нарешті, справжньої культурної індустрії. Не локального шоу-бізу окремих зацікавлених осіб. А дійсно організації та створенні потужної системи поглядів, ставлень і знання. Отже, професійності і впевненості всім нам на цьому нелегкому шляху!

Імена

- Авіценна (Абۇ Алí аль-Хусейн íбн Абдалла́х íбн Сíна – ابو على حسين بن عبدالله بن سينا) 41
- Адорно, Теодор (Theodor Ludwig Wiesengrund Adorno) 48
- Бах – Йóганн Себастья́н Бах (Johann Sebastian Bach) 45, 48
- Бендел, Хайден (Hayden Bendel) 59
- Бернстайн, Леонард (*Leonard* Bernstein) 81
- Берч, Ник (Nik Bärtzsch) 78
- Брукнер (Anton Bruckner) 34
- Булез, П'єр (Pierre Boulez) 50, 62
- Вангеліс (Ευάγγελος Οδυσσέας Παπαθανασίου) 78
- Варез, Едгар (Edgar Varèse) 50
- Во, Рік Роман (Ric Roman Waugh) 27
- Гегель (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) 43
- Гейзенберг, Вернер (Werner Karl Heisenberg) 58
- Гесіод (Ἡσίοδος) 29
- Годзяцький, Віталій (Віталій Олексійович) 51
- Грабовський, Леонід (Леонід Олександрович) 41, 51
- Грант, Пітер (Peter Grant) 81
- Гульд, Глен (Glenn Herbert Gould) 51
- Гурджієв, Георгій (Георгій Іванович) 41
- Гусерль, Едмунд (Edmund Gustav Albrecht Husserl) 71
- Гутенберг (Йóганн Гýтенберг – Johannes Gutenberg) 28
- Декарт, Рене (René Descartes) 59, 62
- Деріда, Жак (Jacques Derrida) 50, 61
- Дойч, Діана (Diana Deutsch) 69
- Едісон, Тóмас Áлв (Thomas Alva Edison) 80
- Епстейн, Брайан (Brian Samuel Epstein) 81

Жарр, Жан-Мішель (Jean-Michael Jarre) 78
Зорге, Георге (Georg Andreas Sorge) 67
Іно, Брайан (Brian Eno) 25, 51, 78
Йонеско, Ежен (Eugène Ionesco) 71
Катс, Боб (Bob Katz) 59
Кейдж, Джон (John Milton Cage) 65, 71, 72
Кіплінг, Редьярд (Joseph Rudyard Kipling) 52
Котельников (Володимир Олександрович) 35
Крутиков, Святослав (Святослав Леонтійович) 51
Маклюен, Маршал (Herbert Marshall McLuhan) 50
Малер (Gustav Mahler) 34
Моцарт (Joannes Chrysostomus Wolfgangus Theophilus Mozart) 34, 63, 64
Найквіст (Harry Nyquist) 35
Ніцше, Фрідріх (Friedrich Wilhelm Nietzsche) 60
Пірс, Чарльз (Charles Sanders Peirce) 49
Піфагор (Πυθαγόρας) 41
Райх, Стів (Stephen Michael Reich) 50
Рід, Лу (Lewis Alan Reed) 52
Роделиус, Ханс-Йоахим (Hans-Joachim Roedelius) 78
Сакс, Олівер (Oliver Wolf Sacks) 48
Сільвестров, Валентин (Валентін Васильович) 51
Спілберг, Стівен (Steven Spielberg) 30
Тарантіно, Квентін (Quentin Jerome Tarantino) 30
Тарковський (Андрій Арсénійович) 29
Таррега, Франсіско (Francisco Tárrega) 25
Тартіні, Джузеппе (Giuseppe Tartini) 67
Тесла, Ніко́ла (Nikola Tesla) 80

Тупп, Девід (David Toop) 61

Фріпп, Роберт (Robert Fripp) 25, 41

Фур'є, (Jean Baptiste Joseph Fourier) 36

Хазрат-Інайят Хан (Inayat Khan) 41

Хайдегер, Мартін (*Martin Heidegger*) 58

Хейлі, Білл (Вільям Джон Кліфтон Хейлі - William John Clifton Haley) 81

Хічкок, Альфред (Alfred Hitchcock) 31

Цукерберг (Марк Цукерберг – Mark Elliot Zuckerberg) 28

Шенон (Claude Shannon) 35

Шепард, Роджер (Roger Newland Shepard) 69

Шопен, Фридерик (Fryderyk [Franciszek] Chopin) 73

Шопенгауер, Артур (Arthur Schopenhauer) 72

Штокгаузен, Карлхайнц (Karlheinz Stockhausen) 50, 62

Шульце, Клаус (Klaus Schulze) 78

Янг, Ніл (Neil Percival Young) 52

Навчальне видання

БАДІОН СЕРГІЙ ВАСИЛЬОВИЧ

Організація творчо-виробничої діяльності звукорежисера

Конспект лекцій

